WORLD OF WARCRAFT

CHRONICLE

VOLUME I

Предисловие

Было удивительно наблюдать, как Вселенная Варкрафта, за последние двадцать или около того лет, росла и обретала форму. То, что начиналась, как относительно простая игрушка, стало долговечным, ярким миром, в который ежедневно заходят миллионы игроков со всего земного шара.

Мир Азерота формировался сотнями специалистов, дизайнеров, актёров и писателей с начала его существования. Это — результат работы множества талантливых рук и страстных голосов, объединенных целью создать настолько проработанный в деталях, персонажах и сюжете мир, что… ну… вам захочется натянуть ваши ботинки с +6 к силе пенделя и выложиться на полную, чтобы его защитить.

В основе этого мира лежит реальное ощущение… истории. Всеобъемлющая история Варкрафта, обширна: она сплетает в себе мифы, легенды и катастрофы, которые создают ту самую основу для героических приключений игроков, в этом постоянно расширяющемся мире.

Двадцать лет повествования. Десятки тысяч событий, персонажей, соревнований и монстров, формирующих плотный слой идей и концепций. Эта книга — эта хроника — призвана соединить всё вместе, тем самым усилив то всеобъемлющее повествование, что лежит в сердце Варкрафта. Её создание стало возможностью объединить разрозненные концовки и загладить шероховатости этой вымышленной истории.

В итоге, эта большая и чертовски занудная редакторская работа даёт нам удивительную возможность взглянуть на повторяющиеся в Варкрафте темы и конфликты:

Как часто происходят конфликты, прежде чем стороны увидят друг в друге человечность.

Как часто искренние герои с благими намерениями могут поддаваться искушению властью.

Как неспособность нести ответственность за ошибки прошлого может привести к катастрофам в настоящем.

Это всего лишь несколько мотивов, формирующих общую канву великой истории Азерота, выраженную различными культурами, фракциями, и героями за действительно гигантский промежуток времени. Круговороты в круговоротах…

Именно с этой перспективы мы можем ясно видеть опасные, но восхитительные перспективы, что ждут нас впереди. И даже когда перед нами вся эта… история… я почти уверен, что приключение только начинается.

Крис Метцен, Старший вице-президент — сюжет и франчайзинг Blizzard Entertainment

Август 2015

Введение

Я впервые столкнулась с миром Азерота в 2000 году. Blizzard Entertainment искала писателя, чтобы превратить сюжет игры «Warcraft Adventures: Lord of the Clans» в роман. У меня было шесть недель, чтобы написать книгу, о мире, с которым я была абсолютно незнакома. Большое спасибо Крису Метцену, который всегда был готов ответить на животрепещущие вопросы типа: «Какого цвета кровь орков?», и чья постоянная поддержка и энтузиазм превратили эти шесть недель в основу для деловых отношений, которые до сих пор остаются источником удовольствия, приключений, веселья и магии.

И, влюбившись в Азерот, после окончания работы над «Повелителем Кланов», я научилась играть в свою первую видеоигру — «World of Warcraft» — в основном, чтобы проводить в Азероте больше времени. Скоро нам всем предстоит посетить Азерот на абсолютно новом уровне — киноэкране.

Тем временем, я, как и любой другой читатель этой книги, планирую свернуться калачиком с этой исчёрпывающей и прекрасной историей о ярком, воображаемом мире, который до сих пор привлекает меня, даже, несмотря на то, что я играла в «World of Warcraft» с момента его запуска и написала восемь романов о событиях, происходящих в Азероте. Ладно, в основном в Азероте… в одном из них пришлось отправиться в Дренор. Там всегда можно узнать что-то новое, встретиться с новым героем или принять участие в событиях, о которых стоит рассказать. Словом, это подобно встрече со старым другом.

Надеюсь, что вы почувствуете то же самое.

«За Азерот!»

— Кристи Голден

Когда мне впервые предложили писать истории про Варкрафт, игра уже была феноменом, но я не думаю что те, кто управляли компанией Blizzard Entertainment, ожидали ту мировую сенсацию, которой, их стараниями, станет игра через несколько лет.

Мне неплохо повезло, когда «Сага о Копье» начала набирать популярность. Мой роман «Хозяин Копья» был первым, написанным не Маргарет Уэйс и Трейси Хикмен. И меня поразило как количество фанатов на Gen Con, так и количество данных мною автографов. У меня также была и собственная серия книг, «Мир Драконов», обладающая немалым числом преданных поклонников. Но всё это несравнимо с тем, что я испытал, когда мой роман «Месть Орков» вышел в свет в 2001. Реакция была настолько же быстра, насколько невероятна. Высокие оценки читателей приходили со всех концов земного шара, знак того насколько преданными были фанаты Варкрафта.

Десять с лишним лет я наблюдал, как эта преданность продолжала увеличиваться. Азерот — это мир, настолько богатый и реалистичный, что не вызывает удивления, что миллионы не только наслаждаются им, но и продолжают в него возвращаться. Мне приятно быть частью этого феномена и видеть свои истории — и персонажей — добавленными в уже очень богатую историю Азерота; историю, что продолжает закрывать свои белые пятна. Истории, которой так давно требовался первый том.

— Ричард Кнаак

Мое знакомство с Вселенной Варкрафта началось с видеоигры «World of Warcraft». Многочисленные цепочки заданий, где почти каждое было отдельной историей, привлекающей внимание. Подземелья, которые становились настоящим приключением, достойным как минимум рассказа. И конечно, яркие, запоминающиеся персонажи. Так я начал свое погружение в историю Варкрафта, наполненную фантастическими сказаниями о великих героях и ужасных катастрофах.

Теперь, спустя десять с небольшим лет, несколько видеоигр и множества уже бумажных книг, я могу сказать, что влюблён в этот мир, именно в мир, а не игровой процесс. Узнав об этих хрониках, я предложил своим знакомым послушать перевод в моём исполнении, а затем я начал его записывать, так и родился этот текст. В нём встречаются англицизмы, но это потому, что для большинства моих знакомых Ашенваль [Ясеневый Лес], всё же Ашенваль, а не Ясеневый Лес. В общем, я старался указывать локализованный перевод там, где я использовал англицизмы. Вдобавок, я добавил довольно большое число примечаний, они появились в тех случаях, когда при чтении мне задавали вопрос наподобие: «А этот Латар'Лазал, он вообще где?» или же возникала дискуссия о том или ином предмете или персонаже.

Я с нетерпением жду второго тома, который по моим расчётам будет включать в себя не менее интересный период истории: с момента на котором мы остановились в первом томе, до начала событий видеоигры «World of Warcraft».

Оставайтесь с нами в этом прекрасном мире.

— Ал…@Гордунни

Обложка 1: Первозданный Азерот.

Обложка 1: Первозданный Азерот.

Врезка 1: Космические силы, планы бытия и обитатели Вселенной.

Введение: Космология

Азерот — всего лишь одна маленькая планета в огромной Вселенной, полной впечатляющей магии и могучих существ. С рассвета времён эти силы влияют на Азерот и остальной Космос, приводя в движение звёзды и творя судьбу бессчётного количества миров и смертных цивилизаций…

Космические силы

Свет и Тьма

Свет и Тьма — основополагающие силы мироздания. Хотя и противоположные друг другу по своей природе, они связаны вместе в масштабах Космоса. Одно не может существовать без другого.

Чистые Свет и Тьма существуют в мире за границей реальности, но следы их присутствия можно найти в материальной Вселенной. Свет воплощается светлой магией, в то время как Тьма, также известная как «Бездна», проявляется тёмной магией.

Жизнь и Смерть

Силы Жизни и Смерти властвуют над каждым живым существом в материальной Вселенной. Энергия жизни, часто называемая магией природы, способствуют росту и обновлению всего сущего. Смерть в форме некромантии действует как противовес Жизни. Это сила, которой невозможно избежать. Она вселяет отчаяние в смертные сердца. Она же направляет всё по пути энтропического разложения и ведёт к окончательному забвению.

Порядок и Хаос

Силы Порядка и Хаоса заправляют космическими системами материальной Вселенной. Порядок, чаще всего, проявляется в реальности в виде тайной магии. Этот тип энергии изначально изменчив, и его использование требует огромной точности и концентрации. И наоборот, Хаос являет себя разрушительной магией скверны. Для этой ядовитой и вызывающей невероятную зависимость энергии топливом служит жизнь, вытягиваемая из живых существ.

Стихии

Стихии огня, воздуха, земли и воды служат основными кирпичами всей материи в материальной Вселенной. Шаманистические культуры издавна стремятся жить в гармонии со стихиями или пытаются подчинить их своей воле. Чтобы добиться этого, они взывают к изначальным силам Духа и Разложения. Те, кто хочет привнести стихиям равновесие, полагаются на Дух, иногда называемый «пятым элементом» шаманами или «ци» монахами. Эта животворящая сила пронизывает и связывает вместе всё сущее в единое целое. Разложение — это орудие шамана, ищущего способ подчинить стихии или превратить их в своё оружие.

Дуальность стихий

Многие шаманистические культуры открыли, что стихии могут влиять на различные эмоции. Поэтому смертные часто соотносят стихии с эмоциями, как положительными, так и отрицательными.

	Огонь	Земля	Дух
Положительная	*Страсть*	*Постоянство*	*Отважность*
Отрицательная	*Ярость*	*Упрямство*	*Простодушие*

	Воздух	Вода	Разложение
Положительная	*Хитрость*	*Невозмутимость*	*Действенность*
Отрицательная	*Безумие*	*Нерешительность*	*Безжалостность*

Планы бытия

Великая Запредельная Тьма

Великая Запредельная Тьма представляет собой материальную Вселенную. Это бесконечная живая реальность, состоящая из бессчётного количества звёзд, миров и смертных цивилизаций.

Азерот — мир Варкрафта — всего лишь один из бессчётного числа миров, плывущих по бескрайним просторам Великой Запредельной Тьмы.

Круговерть Пустоты[1]

Круговерть Пустоты — это астральное измерение, реальность параллельная Великой Запредельной Тьме. Силы Света и Тьмы просачиваются сквозь границы Круговерти, поглощая эту область в извечной борьбе. Изредка нестабильная магия, что пропитывает Круговерть Пустоты, проникает в материальную Вселенную, искривляя её сверх всякой меры.

Изумрудный Сон

Изумрудный Сон — бесплотный мир духов и дикой природы, который существует совместно с Азеротом. Невероятные создания известные как Хранители, создали Изумрудный Сон, как план развития флоры и фауны Азерота. Эти два мира объединены в одно целое: в то время как жизнь расцветает и угасает в материальном мире, духовная энергия, что насыщает Изумрудный Сон, повторяет эти колебания.

Хотя Изумрудный Сон и связан с материальным миром, многие смертные сочтут его чужим и сюрреалистичным. Лишь немногие способны с помощью магии друидов войти в транс и сознательно путешествовать по Изумрудному Сну. При этом их мысли способны частично изменять фрагменты этого цветущего мира, но все изменения носят лишь временный характер. В этих снах время и расстояние изменчиво. Духи проносятся, словно ветер, сквозь пышущие заросли постоянно изменяющихся первозданных лесов. То, что мгновение назад казалось осязаемым, становится нематериальным. В мгновение ока, кажущиеся недвижимыми ориентиры меняют свою форму[2].

[1] Также известна как Пустоверть.
[2] Стоит отметить, что влияние Древних Богов на Изумрудный Сон было постоянным, только по причине их постоянного присутствия в нём и соответственно поддержке этих изменений.

Теневые Земли

Подобно Изумрудному Сну, Теневые Земли связаны с Азеротом аналогичным образом. Но тогда как Изумрудный Сон символизирует жизнь, Теневые Земли представляют смерть. Это земли кошмара и разложения, призрачный лабиринт, кишащий душами мёртвых, что пришли из мира живых.

Истоки появления Теневых Земель остаются неясными, но они существовали задолго до появления смертной жизни в материальной Вселенной. Многие верят, что после смерти, души затягивает в это тёмное место, где они остаются навечно. Однако другие верят в то, что их души попадут в место светлее, нежели холодные и мрачные пустоши Теневых Земель, где им предстоит провести остаток вечности в мучениях.

Обитатели Космоса

Повелители Бездны

Повелители Бездны — это монструозные создания, состоящие из чистейшей энергии тьмы. Жестокость и беспощадность этих созданий находится за пределами понимания смертных. Ведомые ненасытным голодом Повелители Бездны пытаются поглотить всю материю и энергию в материальной Вселенной. Обычно Повелители Бездны обитают вне материальной реальности, лишь самые могущественные из них могут прорваться в материальную Вселенную и лишь на непродолжительное время, при этом им приходится поглощать невероятные количества материи и энергии.

Наару

Наару — доброжелательные живые создания светлой энергии. Возможно, они являются чистейшей формой света, которая существует в Великой Запредельной Тьме. Наару поклялись приносить мир и надежду всем смертным цивилизациям и стоять на пути тёмных силы Бездны, что ищут способ поглотить материальный мир.

Титаны

Титаны — гигантские божественные создания, состоящие из первоначальной материи, породившей Вселенную. Они путешествуют по Космосу подобно движущимся мирам, обладая чистейшей силой созидания. Титаны используют эту силу для поиска и пробуждения себе подобных — Титанов, которые до сих пор дремлют на дальних рубежах Великой Запредельной Тьмы.

Пылающий Легион

Пылающий Легион — единственная наиболее разрушительная сила в Великой Запредельной Тьме[3]. Падший Титан Саргерас создал эту колоссальную армию для испепеления всего, что было когда-либо создано. Пылающий Легион переходит от мира к миру, уничтожая всё на своём пути при помощи магии скверны. Никому неизвестно насколько много миров и цивилизаций погибло на протяжении их нечестивого пылающего похода.

Демоны, из которых состоит Легион, крайне живучи. Их души привязаны к Круговерти Пустоты, что делает их уничтожение чрезвычайно сложным. Даже если демон и погибает в материальной Вселенной, его дух возвращается в Круговерть Пустоты и через определённое время он вновь обретает материальную форму. Чтобы окончательно уничтожить демона, его

[3] При этом, скорей всего, Повелители Бездны по разрушительности стоят выше Пылающего Легиона, но, к счастью, они находятся вне Великой Запредельной Тьмы.

необходимо убить в Круговерти Пустоты, в местах, где Круговерть проникает в материальный мир или в местах насыщенных энергией Пылающего Легиона[4].

Древние Боги

Древние Боги — это материальное воплощение Бездны. Страшнейший кошмар наяву: горы пустулезной плоти и корчащихся щупалец, растущие подобно раку на мирах Великой Запредельной Тьмы. Эти злокачественные опухоли миров служат Повелителям Бездны, и смысл их жизни заключается в трансформации миров в места отчаяния и смерти.

Дикие Боги

Дикие Боги — первоначальные создания жизни и природы. Они существа двух миров. Дикие Боги населяют материальный мир Азерота, в то время как их дух привязан к Изумрудному Сну. Многие Дикие Боги принимают формы исполинских животных: волков, медведей, тигров или птиц.

Духи стихий[5]

Элементали — примитивные и хаотичные создания огня, земли, воздуха или воды. Они были одними из первых живых существ населивших зарождающиеся миры, пробуждающейся Вселенной. Элементали могут проявляться в разнообразнейших формах и размерах. Любое из этих созданий обладает отличной от других личностью и собственным темпераментом. Но на эти черты сильно влияет природа элемента.

Наличие пятого элемента — духа влияет на существование элементальных созданий. Миры, где духа сверх меры рождают пассивных и бесплотных элементалей, миры же где духа крайне мало, способны рождать агрессивных и разрушительных элементалей.

Нежить

Нежить — это бывшие смертные, которые, умерев, оказались заперты между жизнью и смертью. Эти несчастные существа черпают силу из магии смерти, которая пронизывает Вселенную. Большинство нежити существует ради мести и желания уничтожить единственную вещь, которая им более недоступна — жизнь.

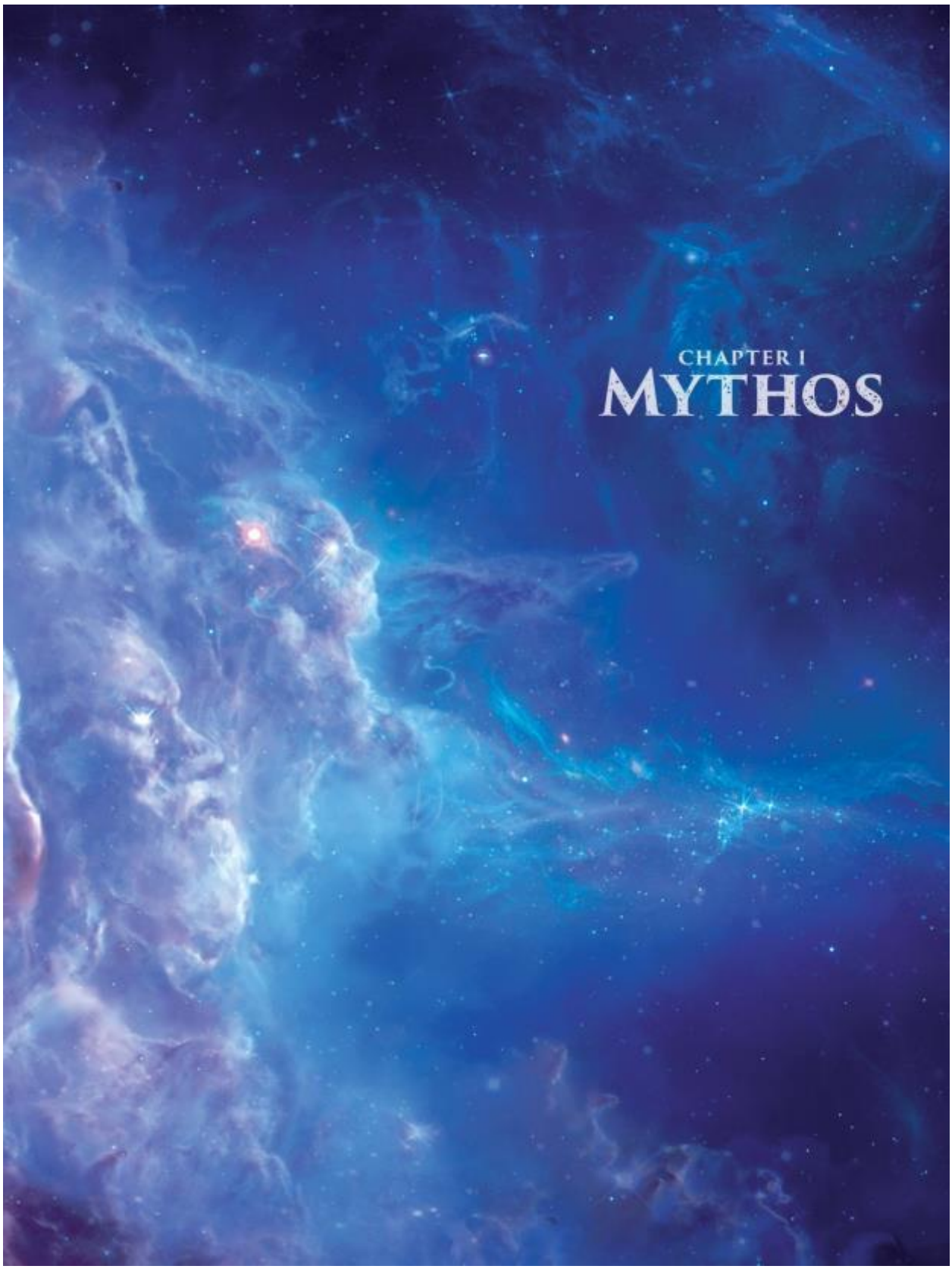
---

[4] С убийством демона в Круговерти всё ясно, с его смертью возле портала, ведущего в Круговерть, вопросов также не возникает. Но примеров места, насыщенного энергией Легиона, где демоны бы окончательно умирали, пока нет.

[5] Также известны как элементали.

Разворот 1: Пантеон.

Хроники Варкрафта — страницы 16–17



Разворот 1: Пантеон.

Хроники Варкрафта — страницы 16–17

Глава I : Мифы

Происхождение

До возникновения жизни, даже до формирования Космоса существовал Свет, и была Бездна. Не ограниченный рамками времени и пространства, Свет проникал через всё сущее в форме бескрайнего радужного моря. Огромные потоки живой энергии переливались в его зеркальных глубинах, их движения создавали симфонию радости и надежды.

Океан Света был подвижен и всё время изменялся. В то время как он расширялся, некоторые из его потоков блёкли и меркли, оставляя карманы холодного небытия. От отсутствия Света в этих пространствах сформировалась новая сила.

Этой силой была Бездна, тёмная и ведомая вампирским голодом, она старалась поглотить всю энергию вокруг себя. Бездна быстро росла и распространялась по океану Света, двигаясь против струящихся волн. Нарастающее напряжение между этими двумя противоположными, но неразлучными энергиями, в конце концов, привело к серии катастрофических взрывов, которые разорвали ткань творения и родили новый мир.

Так родилась материальная Вселенная.

Энергия, освобождённая столкновением Света и Бездны, буйствовала в зарождающемся Космосе, Энергия сливалась и закручивалась, сотворяя бесчисленные зародыши миров. Тысячелетиями, эта постоянно расширяющаяся Вселенная — Великая Запредельная Тьма — полыхала в водовороте огня и магии.

Наиболее нестабильная энергия объединилась в астральное измерение, известное как Круговерть Пустоты. Свет и Бездна столкнулись и слились вместе на границах этой области, обрекая её на вечный хаос. Хотя, косвенно и связанная с Великой Запредельной Тьмой, Круговерть Пустоты существует и за пределами материальной Вселенной. Вдобавок нестабильная энергия Круговерти Пустоты способна иногда прорывать границы Великой Запредельной Тьмы, наводняя реальность и искривляя пространство.

Катастрофические последствия рождения Вселенной также расшвыряли осколки Света по всей реальности. Эти осколки наделили мириады миров, искрами жизни, порождая как существ дивной красоты, так и ужасных форм.

Первыми, наиболее распространёнными формами жизни, стали элементали — существа изначального огня, воды, земли и воздуха. Эти существа появились почти в каждом из новорождённых миров. Многие из них упивались суматохой, господствовавшей на этом этапе развития Вселенной.

Иногда, облака осколков Света собирались воедино и рождали гораздо более мощных существ, существ обладавших большим потенциалом. Среди них были наару, доброжелательные существа, состоящие из сверкающей светлой энергии. Обозревая неизмеримую Вселенную, они видели царство безграничных возможностей. Наару поклялись использовать свою власть над силами Света, чтобы сеять надежду и лелеять жизнь, где бы они её не нашли.

Ещё более необычными, чем наару, были колоссальные Титаны. Их души — известные также как души миров — образуются глубоко внутри огненной сердцевины небольшого количества миров. Долгое время эти зарождающиеся Титаны дремали, а их энергия поддерживала их колыбели — небесные тела.

Когда Титаны, наконец, проснулись, они были подобны ожившим мирам. Космические ветра обдували их гигантские тела, окутанные межзвёздной пылью, кожа была испещрена серебристыми горными вершинами и океанами, мерцающими тайной магией.

Глазами, сияющими, словно блестящие звёзды, они взглянули на лежащий перед ними Космос и восхитились его тайнами. В то время как Наару выбрали путь охраны жизни, Титаны встали на другой путь. Они отправились скитаться по Великой Запредельной Тьме в поисках себе подобных.

Это великое, длительное путешествие однажды способно изменить ход процессов созидания и определить судьбу всего живого.

Титаны и упорядочивание Вселенной

Никто не знает, когда и почему проснулся первый Титан, но легенды хранят его имя — Аман'Тул.

Хотя Аман'Тул был один, в своём сердце он знал, что должны существовать другие из его рода. Таким образом, он исследовал миры Великой Запредельной Тьмы, в попытках найти других Титанов. Эта задача была трудна, и она наполняла его чувством одиночества, но, в конечном счёте, он её выполнил. Вскоре, он обнаружил новорождённые души миров. Аман'Тул любовно взрастил этих новообретённых родственников и разбудил их от спячки. Те, кто пробудились, решили посвятить себя его благородному поиску.

Аман'Тул, его братья и сёстры впоследствии стали известны как Пантеон. Они были доброжелательны по своей природе, существа наполненные порядком и постоянством. Пантеон обладал предрасположенностью к тайной магии, распространённой по Вселенной. Полностью осознавая свою невероятную силу, они связали себя кодексом сдержанности по отношению к цивилизациям, с которыми они сталкивались, даже если это были непокорные элементали.

Титаны Пантеона осознали, что порядок для успешного поиска себе подобных был крайне важен. На каждом мире, что они встречали, они использовали определённый набор методов, чтобы убедиться обладает ли мир душой. Пантеон сначала усмирял бушующие стихии, населяющие мир. Затем, они изменяли мир, формируя высокие горы, бездонные моря, и клубящиеся тучами небеса. Наконец, Титаны засеивали мир мириадами форм жизни. Своими действиями Пантеон надеялся воззвать к душе мира и помочь ей вырасти. Однако большая часть миров посещённых Титанами никак не реагировала на их действия.

Пантеон поклялся поддерживать и защищать все эти миры, даже те, которые не содержали дремлющую душу. Для этого они наделяли примитивные формы жизни стремлением к поддержанию порядка в сформированных мирах. Пантеон также строил колоссальные машины на поверхности, с их помощью, Титаны могли контролировать эти миры — и при необходимости перезагрузить жизненный цикл, если он на своём пути эволюции потеряет стремление к порядку.

Для помощи Пантеону, Аман'Тул призвал таинственный народ, известный как созвездия. Эти небесные существа наблюдали за множеством миров по просьбе Титанов, бдительно следя за любыми признаками нестабильности. Если это было необходимо, созвездия могли инициировать процедуру перезагрузки жизненного цикла, тем самым уничтожая все формы жизни в мире[6].

[6] По все видимости инициировать уничтожение могло только созвездие, в противном случае Саргерасу не потребовалась бы помощь Пылающего Легиона в уничтожении Азерота. И все было бы кончено в момент, когда аватар Саргераса, прибывшая в Нортренд [Нордскол], связалась бы с Алгалоном, убедив его в необходимости процедуры очищения. Эгвин в этом случае даже бы не узнала о его пришествии, так как она отправилась в Нортренд [Нордскол] решать проблему демонов, нападавших на синих драконов. Хотя, возможно, Алгалон отказал падшему Титану за недостатком доказательств, но когда мы призвали его в Ульдуар, он обнаружил, что Саргерас был прав, и нам пришлось его «переубедить».

На протяжении веков, Пантеон находил всё меньше и меньше душ миров. Но они были по-прежнему непоколебимы в своём стремлении. Вселенная была огромной и даже после эпох, проведённых за поисками, Титанами был посещён лишь небольшой уголок.

Незаметно для Титанов, тёмные силы также вели определённую деятельность на просторах Великой Запредельной Тьмы

———

Пантеон:

Аман'Тул — Первоотец Пантеона

Саргерас — Защитник Пантеона

Агграмар — Правая рука Саргераса

Эонар — Хранительница жизни

Кхаз'Горот — Ваятель и Созидатель миров

Норганнон — Хранитель небесной магии и знания

Голганнет — Властелин неба и ревущих океанов

———

Повелители Бездны и рождение Древних Богов

С момента, как появился Космос, тёмные духи в Бездне искали способ превратить реальность в царство вечных мучений. Эти сущности были известны как Повелители Бездны, и они долго наблюдали за действиями Пантеона и их путешествием из мира в мир. Завидуя их силе, Повелители Бездны стремились осквернить одного из Титанов и превратить его в орудие своей воли.

Для достижения этой цели, Повелители Бездны пытались воплотиться в материальной Вселенной. Когда у них получалось, часть тёмной энергии вытекала в материальную Вселенную, деформируя некоторых ничего не подозревающих обитателей миров. Но благородные и добродетельные Титаны оказались невосприимчивы к этой коварной порче. В конце концов, Повелители Бездны решили предпринять попытку повлиять на Титана в наиболее уязвимом состоянии: прежде чем его разбудят.

Повелители Бездны не знали, какие из миров содержат дремлющего Титана. Таким образом, они объединили свои силы и рассеяли созданий тьмы по всей материальной Вселенной, в надежде, что хоть кто-то столкнётся с миром, обладающим душой. Невообразимое число творений Повелителей Бездны пронеслось по Великой Запредельной Тьме. Они заражали смертные миры, и всё остальное, чего они касались в своих слепых поисках спящего Титана. В итоге, эти творения стали известны как Древние Боги.

Хотя Титаны были в курсе, что во Вселенной существует энергия Бездны, они не имели никаких знаний о Повелителях Бездны или о Древних Богах. Внимание Пантеона было поглощено другой, более насущной проблемой: демонами. Эти свирепые существа были рождены Круговертью Пустоты. Проведя вечность в плену необузданной ненависти и злобы, они жаждали уничтожения всего живого во Вселенной.

Возникновение демонов

Подобно тому, как жизнь возникла в Великой Запредельной Тьме, она также возникла и в Круговерти Пустоты. Существа, что родились в этом измерении стали известны как демоны. Они были сформированы в результате слияния Света и Бездны. Демоны упивались своей неистовой страстью к могуществу, не обращая внимания на последствия. Многие из этих созданий предавались поискам нестабильной энергии, которая пронизывала Круговерть. Некоторые из них научились орудовать всепоглощающей магией скверны. Вскоре эти кровожадные демоны прогрызли путь в материальную Вселенную, терроризируя смертные цивилизации и принося разорение в мир за миром.

Демоны проявлялись в разных формах. Некоторые, вроде двуглавых псов, бродили по бездорожью Круговерти, словно голодные звери. Другие, такие как чудовищные абиссалы и инферналы, были всего лишь бессмысленным нагромождением материи и скверны, созданные более сильными и разумными демонами.

Среди этих разумных демонов были натрезимы, иначе известные как дредлорды[7] [повелители ужаса][8]. Хитрые и искусные в манипулировании, они посвятили своё существование овладению искусством тёмной магии. Натрезимам пришлось по вкусу проникновение в цивилизации смертных, сеяние беспорядков, и столкновение народов в междоусобных войнах. Как только общество рассыпалось изнутри под воздействием натрезима, он подвергал оставшихся в живых воздействию тёмной магии, создавая новые виды демонических созданий.

Могучие пит-лорды[9] [искоренители], использовали более прямой подход к завоеванию миров. Эти чудовищные палачи существовали только для запугивания и пыток смертных, что встретились им на пути. Пит-лорды [искоренители] часто порабощали мелких демонов, что обитали в Круговерти, используя их в качестве пушечного мяса при осаде миров смертных цивилизаций в Великой Запредельной Тьме.

Пантеон очень скоро узнал о демонических вторжениях, вспыхивающих в самых дальних уголках мироздания. Опасаясь, что демоны будут мешать стремлению найти и пробудить очередную душу мира, Титаны направили своего могущественного воина, благородного Саргераса. Без сомнений, великодушный Титан поклялся, что не будет ему покоя, пока он не очистит Вселенную от демонического влияния.

Саргерас и Агграмар

Даже среди экстраординарных представителей Пантеона, Саргерас отличался непревзойдённой отвагой и силой. Эти черты характера отлично подходили для тяжёлой задачи охоты на демонов. Будучи непоколебимо убеждённым в правильности своих действий он отправился в Великую Запредельную Тьму.

Вскоре Саргераса привлёк мир, заполненный неустойчивой и нестабильной энергией. В нём влияние Круговерти Пустоты вылилось в материальную Вселенную, позволяя огромному количеству демонов вылезти из Круговерти.

Веками Саргерас путешествовал по этим измученным мирам, защищая смертных обитателей от вторжений демонов. Он видел, как его враги уничтожали целые цивилизации, превращая выживших представителей в злобных и извращённых созданий. Наблюдение этого ошеломляющего кошмара наполняло Саргераса поразительным чувством беспомощности.

---

[7] Dreadlord.

[8] Здесь и далее в квадратных скобках будет указываться альтернативное имя, утвержденное в RU локализации видеоигры «World of Warcraft».

[9] Pit-lord.

Прежде чем приступить к своей миссии, он и помыслить не мог о том, что такое зло могло существовать во Вселенной.

Тем не менее, непокорные демоны были неорганизованными и неумелыми воинами. Саргерас легко побеждал своих врагов, выигрывая битву за битвой. Постепенно, в сражениях ему стало известно, что некоторые демоны научились орудовать энергией Бездны. Исследуя эти тёмные силы и их происхождение, Саргерас обнаружил, что некие злобные разумные существа распространяют тьму по всему Космосу.

Этих существа были Повелителями Бездны, и они были гораздо более могущественными, нежели демоны. Наличие Повелителей Бездны глубоко обеспокоило Саргераса. Он долго размышлял, что стоит за их планами и как это скажется на Вселенной.

Несмотря на тревожное открытие, Саргерас продолжал вести свою войну с демонами. Работа Пантеона беспрепятственно продолжалась. Они искали зарождающихся Титанов, формируя при этом новые миры. Саргерас часто смотрел на эти зарождающиеся миры. Наблюдение цветения жизни, свободной от демонического влияния, дарило ему чувство удовлетворения. Любовь к жизни укрепила его желание противостоять Повелителям Бездны и разрушить их коварные планы — вне зависимости от того, что эти планы собой представляли.

Тем временем, демоны удвоили свои усилия, принося смерть и опустошение в ещё большее количество миров. К ужасу Саргераса, он понял, что со многими из демонов он уже сражался. После того, как он убивал их в материальной Вселенной, их души просто возвращались в Круговерть Пустоты. В конце концов, они перерождались в новых телах.

Единственный способом окончательно убить демона было его умерщвление в Круговерти Пустоты или в местах, где Круговерть проникает в материальный мир, или же в местах насыщенных энергией Пылающего Легиона. Но Саргерас этого не знал. Он понимал, что его нынешняя тактика была неэффективной. Раз он не мог убивать своих врагов, ему требовалось место, чтобы их содержать.

Обеспокоенный этими событиями и непрекращающимся притоком демонической активности, Пантеон отправил ещё одного Титана, на помощь Саргерасу. Его звали Агграмар, и хотя он был неопытным в бою, он быстро учился. Он заработал уважение Саргераса и стал его правой рукой. В течение многих тысячелетий они сражались плечом к плечу, непроницаемый щит супротив опустошительного демонического натиска.

Поскольку Агграмар был в состоянии постоять за себя в бою, у Саргераса было время, чтобы внимательно изучить свойства Круговерти Пустоты и найти способ сдерживания демонов. Хотя он ещё не полностью постиг переменчивость Круговерти, он научился манипулировать и управлять энергией Круговерти. Саргерас использовал эти знания для создания тюрьмы. Известная как Мардум — План Изгнания, она функционировала как неприступное карманное измерение, из которого нельзя было сбежать. Больше демоны не возрождались, теперь они содержались в этой тюрьме, где им предстояло томиться вечно.

На протяжении борьбы Саргераса и Агграмара с демонами, тюрьма переполнилась. Вскоре внутри измерения скопилось такое количество энергии, что она начала разрывать границу между Круговертью и материальной Вселенной. Так в Великой Запредельной Тьме появилась горящая зелёная звезда.

Совместные героические усилия Саргераса и Агграмара вскоре принесли мир в Космос. Демонические вторжения ещё оставались постоянной угрозой для Великой Запредельной Тьмы, но они становились всё более редкими. Миры Титанов процветали, как впрочем, и жизнь, во всей её сложности.

Воля Бездны

В то время как Пантеон искал спящих Титанов, Саргерас и Агграмар продолжали охоту на странствующих демонов. Два чемпиона решили, что по отдельности они защитят больше миров, призывая друг друга только при острой необходимости. Таким образом, они пошли своими дорогами.

Именно тогда, Саргерас прочувствовал на себе весь ужас планов Повелителей Бездны.

Он находился в отдалённом уголке Великой Запредельной Тьмы, где холодная энергия Бездны излучалась из чёрного и высушенного мира. Там Саргерас впервые столкнулся с огромными существами, покрывающими, словно гной, всю поверхность планеты. Это были Древние Боги, и они уже слились с этим миром, окутывая его пеленой энергии Бездны.

С растущим ужасом, Саргерас понял, что это был не просто мир. Он услышал, как в его ядре видит сны душа мира. Но это были не радостные дрёмы, которые Саргерас уже встречал в других мирах. Это были тёмные и ужасные кошмары. Щупальца Древних Богов глубоко вонзились в мир, обволакивая тьмой дремлющего Титана.

Также в этом мире находился конклав натрезимов. Они пришли чтобы, обитая среди Древних Богов, греться в их тёмной силе. Почувствовав их присутствие, Саргерас захватил и безжалостно допросил натрезимов. Сломленные демоны рассказали то, что они знали о Древних Богах и намерениях Повелителей Бездны. Если силе Бездны удастся преуспеть в развращении зарождающегося Титана, то он пробудится как невыразимо тёмное существо. Никакая сила, даже Пантеон, не выстоит против него. В результате, тёмный Титан станет проводником, по которому материальная Вселенная попадёт на пиршественный стол Повелителей Бездны.

Саргерас впервые познал страх. Его осенило, что в то время как Пантеон искал спящих Титанов, Повелители Бездны занимались тем же самым. И никому не приходила в голову мысль о том, что Бездна может как-то повлиять на спящего Титана. Однако доказательство было прямо перед его взором.

Тоска и ярость наполнили Саргераса. Он поразил натрезимов с одного удара — его ярость была настолько велика, что он полностью уничтожил физическое воплощение демонов. Саргерас обратил внимание на чёрный мир. Его сердце ныло от печали, ибо он знал, что есть только один способ остановить тёмного Титана от пробуждения.

Взмахом лезвия своего меча, Саргерас расколол мир надвое. Взрыв не только поглотил Древних Богов и их тёмную энергию, но и убил зарождающегося Титана.

Саргерас немедленно вернулся к Пантеону и призвал к себе Агграмара. Перед собравшимися Титанами Саргерас рассказал о своих открытиях. Другие члены Пантеона были ошеломлены услышанным, но ещё сильней их шокировала та поспешность действий, с которой Саргерас уничтожил душу мира. Они отчитали его за то, что он без нужды убил одного из своих родственников. Ведь если бы он призвал на помощь Пантеон, то вместе они бы смогли очистить эту душу мира.

Хотя Саргерас пытался убедить, что сделанное им было необходимо, он понял, что это бесполезно. Другие Титаны не видели то, что видел он. Им никогда было не понять, почему он принял такие радикальные меры. Помимо Агграмара, другие Титаны были знакомы с демонами и Бездной лишь понаслышке. Они не могли постичь глубину их злобы и оскверняющей власти.

Жаркие споры вспыхнули между Саргерасом и остальным Пантеоном о способах борьбы с угрозой Повелителей Бездны. Прежде всего, Саргерас опасался, что если Древние Боги повредили одну душу мира, то возможно, они успешно повредили многие другие. И уже может быть слишком поздно, чтобы пытаться их остановить.

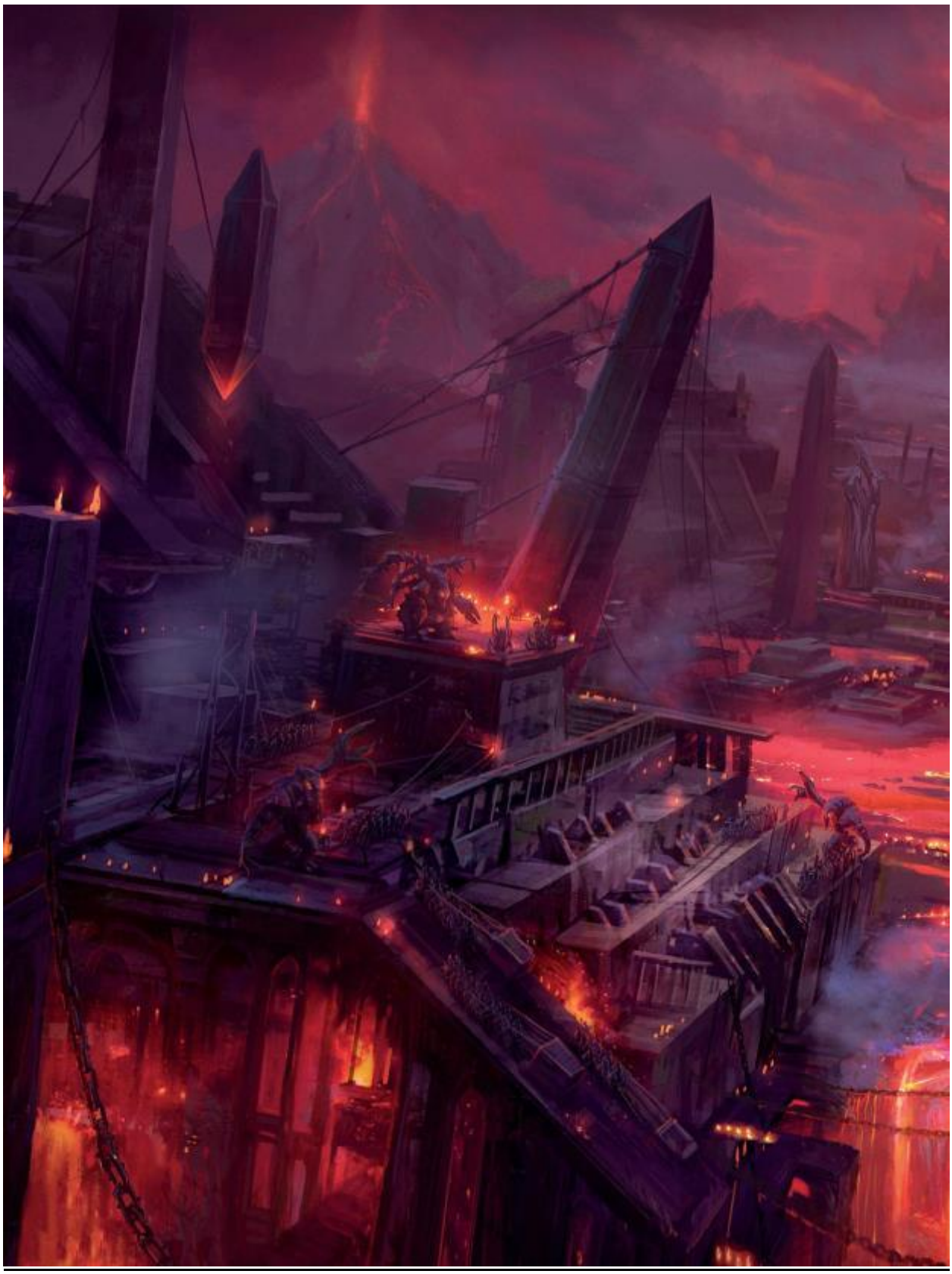
Саргерас поделился своими опасениями, что сама реальность уже была испорчена, эта мысль пришла ему в голову после встречи с Древними Богами. Только уничтожив всё, у Титанов был шанс предотвратить планы Повелителей Бездны. В представлении Саргераса даже безжизненная Вселенная была лучше, чем та в которой доминирует Бездна. Однажды жизнь пустила глубокие корни в Космос, возможно после полного очищения жизнь снова сможет укорениться.

Эта идея привела в ужас весь остальной Пантеон. Эонар, Хранительница жизни, напомнила Саргерасу, что Титаны поклялись защищать всё живое, если это возможно. Ничто не могло стать настолько тяжёлым поводом, чтобы полностью очистить Вселенную от жизни. Даже Агграмар выступил против своего наставника, утверждая, что должен быть другой способ победить Повелителей Бездны. Он призвал Саргераса отказаться от этого тёмного плана и придумать другое решение.

Преодолевая отчаяние и чувство предательства, Саргерас умчался прочь от других Титанов. Он прекрасно понимал, что его родня никогда не поймёт причину. И если они не станут помогать ему в устранении угрозы Повелителей Бездны, то он сделает это сам.

Это был последний раз, когда Титаны Пантеона видели его в качестве соратника.

Иллюстрация 1: Саргерас уничтожает осквернённую душу мира.



Разворот 2: Чёрная Империя.

Хроники Варкрафта — страницы 26–27

Разворот 2: Чёрная Империя.

Хроники Варкрафта — страницы 26–27

Глава II: Первозданный Азерот

Власть Стихий

В течение многих долгих эпох, Пантеон продолжал поиск спящих Титанов в Космосе, в процессе приводя в порядок бесчисленное количество миров. Несмотря на их усилия, они больше не могли найти ни одного из своего рода. Иногда они задумывались над тем, не напрасны ли их поиски, но всегда решали продолжать. Они чувствовали сердцем, что существует ещё больше душ миров, чем они посетили, и эта надежда наполняла их чувством цели.

Хотя Пантеон и не был уверен наверняка, интуиция их не подвела. Чудесный новый мир формировался в изолированном уголке Великой Запредельной Тьмы. Глубоко в ядре этого мира дух могучего и благородного Титана начал подавать признаки жизни.

Однажды, он станет известен как Азерот.

Пока новорождённый Титан рос, элементали бродили по поверхности мира. На протяжении веков, эти существа становились всё более раздражительными и разрушительными. Растущая мировая душа была настолько обширной, что поглотила большую часть пятой стихии, Духа. Без этой изначальной силы, формирующей баланс, элементали Азерота погрузились в пучину хаоса.

Огонь, земля, воздух и вода — силы, что правили новорождённым миром. Они купались в бесконечной борьбе, и поверхность Азерота представляла собой постоянно сменяющую друг друга стихию. Четыре Повелителя Элементалей, обладающих могуществом за гранью понимания смертных, безраздельно властвовали над бесчисленными меньшими элементалями.

Среди Повелителей Элементалей никто не мог сравниться в безжалостной хитрости с Ал'Акиром, Повелителем Ветра. Он часто отправлял своих неуловимых прислужников шпионить и сеять недоверие в стане врагов. Обманом и хитростью, он сталкивал других элементалей друг с другом лишь затем, чтобы потом напасть со всей своей мощью на ослабевших врагов. Ветра ревели, а небеса темнели штормовыми тучами при его приближении. Пока удары молний били по поверхности земли, элементали Ал'Акира, завывая словно ураган, спускались с небес, окутывая врагов чудовищными циклонами.

Рагнарос, Повелитель Огня презирал трусливую тактику Ал'Акира. Одержимый яростью и дерзостью, Повелитель Огня использовал грубую силу для уничтожения своих врагов. Где бы он ни ступил, вулканы поднимались из земной коры и извергали реки огня и разрушения. Больше всего Рагнарос хотел вскипятить моря, превратить горы в шлак и завалить небеса золой и пеплом. Прочие Повелители испытывали глубокую ненависть к Рагнаросу за его наглые и опустошительные нападения.

Теразан, Мать-Земля была самой замкнутой из Повелителей Элементалей. Постоянно защищая своих детей, она поднимала цепи гор, чтобы отразить нападения врагов. Только после того, как противники совсем изматывались, осаждая её укрепления, Теразан раскрывала гигантские пропасти, которые поглощали целые армии элементалей. Те же, кому посчастливилось выжить, ожидали кулаки самых могучих слуг Теразан: неумолимых живых гор кристалла и камня.

Мудрый Нептулон, Хозяин Приливов, был достаточно осторожен, и не поддавался на провокации Ал'Акира, не давая своим элементалям бесплодно штурмовать укрепления Теразан. Пока армии огня, воздуха и земли сталкивались друг с другом, Нептулон разделял и сокрушал своих соперников поодиночке. Когда же его враги отступали, волны высотой с горные цепи Теразан сокрушали их.

Стихийный апокалипсис бушевал тысячелетиями. Власть над Азеротом постоянно переходила от Повелителя к Повелителю, каждый из них пытался переделать мир по собственному подобию. Но всё же для элементалей победа была вторична, с их точки зрения хаос был прекрасен, и они стремились продолжить бесконечный круговорот стихий.

Пришествие Древних Богов

Повелители элементалей наслаждались хаосом, пока до Азерота не долетели сгустки тьмы. Древние Боги, прилетев из Великой Запредельной Тьмы, вонзились в различные места Азерота. Они возвышались над землёй, словно горы протухшей плоти, сотни скрежещущих пастей и чёрных бесчувственных глаз рябили на их склонах. Миазмы отчаяния окутывали всё, что лежало в их тени.

Подобно колоссальным раковым опухолям, Древние Боги распространяли скверну. Земли вокруг них становились чёрными и безжизненными на мили и мили вокруг. Одновременно щупальца Древних Богов вонзались всё глубже в земную кору, пробираясь всё глубже и глубже к беззащитному сердцу Азерота.

Органическая материя отделялась от Древних Богов, порождая два различных народа. Первым были умные и хитрые н'раки, также известные как «безликие». Вторым были Акиры, невероятно сильные и крепкие инсектоиды. Они были физическим воплощением воли Древних Богов и служили своим повелителям с фанатичной преданностью.

С помощью своих новых слуг, Древние Боги расширили границы своих владений. Н'раки были безжалостными надсмотрщиками, используя Акиров в качестве рабочей силы, они возводили цитадели и города-храмы вокруг колоссальных тел своих повелителей. Величайшая из этих цитаделей была построена вокруг И'Шараджа, самого могущественного и злобного из Древних Богов. Он находился в центре самого большого континента Азерота[10]. Цитадели И'Шараджа, наряду с укреплениями других Древних Богов вскоре распространились по всему миру и стали известны как Чёрная Империя.

Появление Чёрной Империи не осталось незамеченным для элементалей. Увидев в Древних Богах угрозу своей власти, Повелители Элементалей объединились, дабы изгнать их из мира. Впервые за всю историю Азерота, стихии не бушевали в хаосе, а работали совместно против общего врага.

Ураганы Ал'Акира, совместно с пылающими слугами Рагнароса, создавали чудовищные огненные торнадо. Они бушевали по миру, обращая цитадели Чёрной Империи в пепел. Теразан же крушила храмовые комплексы, запечатывая своих противников в каменных ловушках. Нептулон и его слуги обрушивали на Н'раки и Акиров ярость моря, размазывая их под тяжестью волн по каменным стенам, что создавала Теразан.

Но, несмотря на свой пыл, элементалям не удавалось победить Чёрную Империю. Сколько бы Н'раки и Акиров не умирало, всё больше и больше рождалось из гниющих тел Древних Богов, подобно личинкам из роя. Н'раки и Акиры буквально задавили элементалей своей массой и безразличием к смерти.

В конце концов, Древние Боги превратили элементалей и их Повелителей в своих рабов. Без элементалей Азерота, которые были единственными противниками Н'раки и Акиров, границы Чёрной Империи расширились почти на весь опустошённый мир. Вечные сумерки пали на Азерот, и мир скатился в бездну страданий и смерти.

---

[10] Учитывая, что Раскол еще не произошёл, нам намекают на то, что, возможно, существовали другие континенты.

Открытие Азерота

Тем временем, в глубинах Великой Запредельной Тьмы Агграмар продолжал свою битву против всех проявлений демонического влияния. Битвы вели его от одного мира к другому, от одной осаждённой демонами цивилизации к другой. Хотя он и нес всю тяжесть этого задания в одиночку, его решимость не слабела. Он всем сердцем верил, что Саргерас однажды вернётся и увидит, что Пантеон был прав.

В ходе этого долгого и одинокого путешествия Агграмар почувствовал нечто особенное: тихие и спокойные сны спящей души мира, растекавшиеся по космосу. Песня жизни привела его к миру, который Пантеон ещё не встречал, к миру, который они позже назовут «Азеротом».

В ядре этого мира спал один из сородичей Агграмара — но он был гораздо могущественнее, чем любой из Пантеона. Он был настолько силён, что Агграмар чувствовал его сны даже сквозь всё происходящее на его поверхности.

Когда Агграмар приблизился и узрел этот мир, его обуял ужас. Энергия Бездны окутала поверхность мира, подобно гнилой плоти. Над покорёженным ландшафтом нависали Древние Боги и их Чёрная Империя. Но каким-то чудом дух новорождённого Титана оставался неосквернённым, хотя Агграмар понимал, что его погружение в Бездну это вопрос времени.

Агграмар связался с Пантеоном и проинформировал о своём открытии. Это было очевидным доказательством правоты Саргераса насчёт Повелителей Бездны и их планов. Агграмар настаивал на срочном вмешательстве, прежде чем Азерот будет потерян навсегда.

Эонар первой встала на сторону Агграмара. Она просила Пантеон подумать о потенциале этого мира. Если этот Титан пробудится, то его могущество превзойдет даже впечатляющую мощь Саргераса, утверждала она. Именно этот Титан может стать их величайшим воином, способным уничтожить угрозу Повелителей Бездны раз и навсегда. Но ещё важнее было то, что Азерот был одним из них — потерянным и уязвимым членом семьи. Пантеон не мог бросить его в хватке Повелителей Бездны.

Слова Эонар достигли сердец остального Пантеона. Они единогласно согласились спасти Азерот любой ценой.

Агграмар подготовил решительный план атаки: все члены Пантеона отправятся к Азероту, и очистят его от Чёрной Империи. Однако они не будут действовать напрямую. Учитывая их колоссальный размер, Агграмар боялся, что прямое воздействие Пантеона нанесёт непоправимый урон душе мира, или даже убьёт её. Вместо этого, он предложил создать могущественных созданий, которые станут орудием Пантеона против Чёрной Империи.

С помощью великого кузнеца Кхаз'горота, Пантеон выковал армию гигантских созданий из коры самого Азерота: эзиров и ваниров[11]. Эзиры были созданы из металла, и обладали властью над силой бурь. Ваниры были сотворены из камня, и они обладали властью над землёй. Вместе эти могучие существа стали известны как Сотворённые Титанами[12].

Члены Пантеона наполнили некоторых из них своими чертами характера и силами, чтобы они вели остальных. Эти усиленные существа были названы Хранителями. Хотя, со временем, в них развились собственные личности, отражение силы их творцов осталось в них навсегда.

Аман'Тул даровал некоторые из своих обширных способностей Верховному Хранителю Ра и Хранителю Одину. Кхаз'Горот наделил своей властью над землёй и кузнечным делом Хранителя

[11] Вполне вероятно, что на их создание был истрачен целый континент.

[12] Здесь и далее, Сотворённые Титанами — эзиры и ваниры, что были созданы непосредственно Титанами, все прочие будут называться вышедшими из Кузни Титанов, так как прямого отношения к их созданию Титаны не имели.

Аркедаса. Голганнет даровал ХранителямТориму и Ходиру власть над бурями и небесами. Эонар дала Хранителю Фрее власть над флорой и фауной Азерота. Норганнон вложил часть своего интеллекта и способности использовать магию в Хранителей Локена и Мимирона. И, наконец, Агграмар вложил свою силу и храбрость в Хранителя Тира, которому предстояло стать величайшим воином из Сотворённых Титанами.

С этой новой армией, созданной из коры планеты, Пантеон начал войну. Настало время сокрушить Чёрную Империю и освободить Азерот от её тлетворного влияния...

Гнев Сотворённых Титанами

Сотворённые Титанами, ведомые Хранителями, напали на Чёрную Империю с севера. Благодаря силе и прочности армии Пантеона её было невозможно остановить. Божественный гнев обрушился на легионы Н'раки и Акиров, стирая их в порошок и уничтожая их храмы.

Прибытие Сотворённых Титанами застало Древних Богов врасплох. Появление захватчиков с кожей из металла и камня заставило их отвлечься от спящего Титана, но не ослабить свою хватку. Древние Боги призвали на помощь своих величайших слуг: Повелителей Элементалей.

В своей первобытной ярости Повелители Элементалей и их слуги окружили Сотворённых Титанами со всех сторон. Не желая сражаться с объединённой армией элементалей, Хранители решили разделить своих врагов и одолеть их поодиночке. Они разделили войска и отправили их сражаться с определёнными Повелителем Элементалей.

Тир и Один вызвались сразиться с самым разрушительным из Повелителей Элементалей: Рагнаросом, Повелителем Огня. Неделями длилось их яростное сражение, и земля вокруг покрылась пылающей магмой. Но прочные металлические тела Хранителей оберегали их от огненных атак Рагнароса. Грубой силой и несгибаемой волей Тир и Один загнали Рагнароса в жерло вулкана на востоке континента. В землях, где моря кипели кислотой, а небеса задыхались от клубящегося пепла, два Хранителя победили Рагнароса.

Тем временем Аркедас и Фрея сражались с Теразан. Защищаясь, Мать-Земля отступила в высокий каменный шпиль, который она называла домом. Аркедас использовал власть над землёй для того чтобы обрушить фундамент цитадели и уничтожить скалистых великанов, что его охраняли. Затем Фрея призвала гигантские корни, которые вылезли из земли и опутали крепость. Извиваясь, они сжимали стены цитадели, камни и кристаллы не выдержали напора, и цитадель рухнула на голову Теразан.

Ра, Торим и Ходир вступили в войну с Ал'Акиром, Повелителем Ветра. Власть над небесами и бурями позволила им загнать Повелителя Ветра в его логово на вершинах горных пиков Азерота. Небеса полыхали молниями, которыми Ал'Акир пытался сдержать своих противников. В итоге, три Хранителя обернули силу Повелителя Ветра против него самого, победив Ал'Акира в его собственных владениях.

Нептулон, Хозяин Приливов и его слуги поспешили на помощь Повелителям Элементалей, но были перехвачены Локеном и Мимироном. Два Хранителя использовали свою хитрость, чтобы всегда быть на шаг впереди сил Нептулона, Локен применил свои знания тайной магии, чтобы заморозить и расколоть тела водных элементалей, в то время как Мимирон творил волшебные узы, которые смогли сковать Нептулона.

Хотя Повелители Элементалей и были побеждены, Хранители знали, что полностью их уничтожить они были не в состоянии. Духи элементалей были привязаны к самому Азероту. Их

смерть даёт лишь отсрочку до тех пор, пока материальная форма вновь не возродится, накопив силу[13].

Вскоре Ра нашёл решение. Он решил воспользоваться опытом Саргераса по заключению демонов. За помощью он обратился к Хелии — талантливой волшебнице из Сотворённых Титанами. Они совместно работали над реализацией карманного измерения, внутри которого будут четыре связанные между собой области. Добившись успеха, Ра и Хелия изгнали Повелителей Элементалей и большую часть их слуг в этот зачарованный мир-тюрьму, также известную как План Стихий.

Рагнарос и огненные элементали были изгнаны в пылающую область Плана Стихий, названную Фаерлендс [Огненные Просторы]. Теразан и элементали земли были заперты в кристаллические пещеры Дипхольма [Подземья]. Ал'Акир и элементали воздуха были заключены в облачных шпилях Скайволла [Небесной Выси]. И, наконец, Нептулон и водные элементали были затянуты в необъятные глубины Абиссал Мау[14] [Бездонной Пучины]. Лишившись своих Повелителей, оставшиеся элементали разбежались по миру, прекратив военные действия.

Устранив элементалей, внимание Хранителей переключилось на легионы Акиров Чёрной Империи. Множество инсектоидов обитало в обширных, разветвлённых катакомбах под поверхностью разорённого мира. По воле Аркедаса камни и почва засыпали норы Акиров, заставляя их вылезти на поверхность. А там Сотворённые Титанами их окружали и уничтожали.

Битвы между Сотворёнными Титанами и Акирами оказались на удивление жестокими. Со временем, Хранители уничтожили большую часть Акиров. Лишь небольшие группы, что обитали глубоко под землёй, смогли избежать гнева Хранителей. И они были слишком ослаблены для контратак.

Падение Чёрной Империи

Победа над Акирами и элементалями воодушевила Хранителей, но они чувствовали, что по-настоящему великие битвы ещё впереди. В едином порыве они добрались до сердца Чёрной Империи: гигантский город-храм, возведенный вокруг Древнего Бога И'Шараджа. Хранители полагали, что если одержать победу здесь, то с прочими противниками можно будет покончить одним быстрым ударом.

Хранители и Сотворённые Титанами сражались с нападавшими волнами Н'раки, пытаясь пробить себе путь к колоссальному телу И'Шараджа. Когда Хранители сумели прорваться в город и добраться до И'Шараджа, поле боя было усеяно изуродованными и искромсанными телами, как Сотворённых Титанами, так и Н'раки.

И'Шарадж был куда сильнее, нежели ожидали Хранители. Он отравлял разум Сотворённых Титанами, обнажая их страхи и очерняя их мысли.

Пантеон взволновало то, что Древний Бог мог сокрушить их создания. Несмотря на риск навредить миру, они решили действовать напрямую. Аман'Тул протянул ладонь сквозь штормящее небо Азерота и схватил корчащееся тело И'Шараджа. С усилием он потянул Древнего Бога из земной коры. Через мгновение колоссальных размеров тело И'Шараджа было вырвано из тверди Азерота. Предсмертный хрип Древнего Бога был настолько силён, что расколол горные вершины и обратил в пыль сотни Сотворённых Титанами.

---

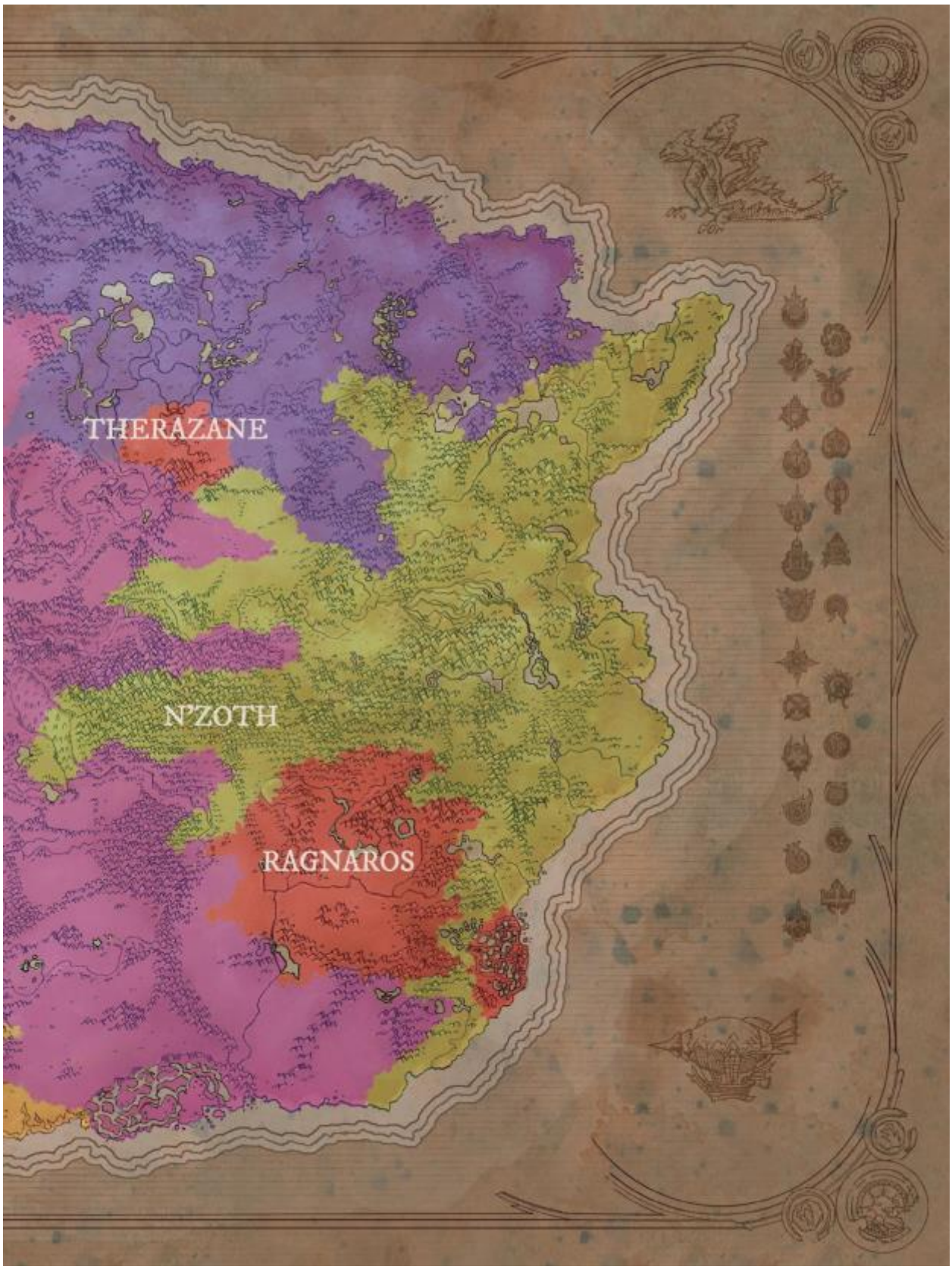
[13] Уничтожение Повелителя Элементалей ведёт к тому, что на его место приходит новый элементаль, по всей видимости, получавший силы уничтоженного. Опять-таки, чтобы окончательно уничтожить элементаля, надо хорошо постараться, так как обычно они перерождаются в Плане Стихий. Больше подробностей у целительницы земли Норсалы.

[14] Firelands. Deepholm. Skywall. Abyssal Maw.

Иллюстрация 2: Сражение Сотворённых Титанами с Повелителями Элементалей.

Разворот 3: Чёрная Империя — территории Древних Богов и Повелителей Элементалей.

Хроники Варкрафта — страницы 34–35



Разворот 3: Чёрная Империя — территории Древних Богов и Повелителей Элементалей.

Хроники Варкрафта — страницы 34–35

И’Шарадж был мёртв, но его щупальца проникли в Азерот гораздо глубже, чем Аман’Тул мог себе представить. Вырвав Древнего Бога из мира, он нанёс незаживающую рану Азероту. Нестабильная тайная магия, кровь новорождённого Титана, разливалась по миру[15].

Придя в ужас от такого поворота событий, Пантеон понял, что они не могут позволить себе убить других Древних Богов подобным образом. Поганые твари настолько глубоко проникли в плоть мира, что их изъятие может уничтожить Азерот.

Пантеон пришёл к выводу, что единственным возможным выходом было заключение Древних Богов в темницы, где бы они, со всем своим злом, останутся запечатанными навечно. Это было бы сложной задачей, но не невозможной, благодаря помощи Хранителей. По велению Пантеона, Сотворённые Титанами подготовили план по уничтожению остатков Чёрной Империи. Они будут сражаться с каждым из Древних Богов. Как только он ослабнет, Аркедас сотворит подземные камеры, в которые поместят ослабшего Бога. Затем Мимирон должен будет построить колоссальные машины, которые не дадут Древним Богам сбежать. И, наконец, Локен наложит на каждую из тюрем могущественное заклинание, которое нейтрализует зло Древних Богов.

Закончив подготовку, Сотворённые Титанами начали военную кампанию. Великие битвы разгорались на их пути к юго-восточной оконечности континента, места, где находилась цитадель Н’Зота[16]. Одержав победу, Хранители запечатали Древнего Бога в подземной тюрьме.

Затем, Сотворённые Титанами отправились на юго-запад к храмовому городу, раскинувшемуся вокруг третьего Древнего Бога, К’Туна. Хранителям и их союзникам пришлось изничтожить множество Н’раки, прежде чем они осадили самого Древнего Бога и покорили его. Также как и в случае с Н’Зотом, Хранители запечатали его под землёй и построили тюрьму вокруг его тела.

Оставался последний Древний Бог, коварный и порочный Йогг-Сарон. И он не собирался проигрывать битву. Стоило Сотворённым Титанами приблизиться к цитадели Йогг-Сарона на севере, как Древний Бог столкнул их со своими величайшими воинами: К’Тракси.

К’Тракси были чудовищными созданиями самой войны, куда более крупными и стойкими, нежели другие Н’раки. Они обладали огромной силой и жестоким интеллектом, а их тёмные силы и проклятия могли сводить с ума даже Сотворённых Титанами.

Гигантские К’Тракси с лицами покрытыми щупальцами приводили остатки войск Чёрной Империи в боевую ярость. Они нападали на Сотворённых Титанами со всех сторон, заметно истощая их ряды. Когда Хранители и их союзники добрались до тела Йогг-Сарона, их силы были на исходе. Осознание того что им не хватит сил и численности, чтобы победить Древнего Бога, пришло к Хранителям. Йогг-Сарон вполне мог окончательно уничтожить Сотворённых Титанами, если бы не героические усилия Одина.

Даже будучи израненным и ослабленным от сражений, Один собрался с силами и вдохновил Сотворённых Титанами начать контратаку. Он приказал Локену сотворить могущественное заклинание иллюзии, которое заставило К’Тракси видеть друг друга и даже Йогг-Сарона своим врагом. Пока Чёрная Империя сражалась сама с собой, Один вонзился в её ряды, сражая запутавшихся врагов. Другие Сотворённые Титанами последовали за ним, и вместе они смогли одолеть Йогг-Сарона. Как и в случае с К’Туном и Н’Зотом, вокруг Йогг-Сарона была воздвигнута монолитная зачарованная тюрьма.

---

[15] Возможно, что именно так появились лей линии.

[16] Единственный из Древних Богов, которого еще не победили.

Колодец Вечности и Кузни Мира

Впервые за всю историю Азерота установился мир. Сотворённые Титанами изгнали Повелителей Элементалей, уничтожили Чёрную Империю и заставили умолкнуть ужасную силу Древних Богов. Несмотря ни на что, Азерот был спасен.

Но впереди было много работы. Больше всего Хранителей беспокоил ужасный шрам, оставленный Аман'Тулом, после удаления И'Шараджа из плоти Азерота. Постоянный поток нестабильной тайной магии растекался по всему миру из гигантского разлома[17]. Хранители знали, что если ничего не предпринять, то эта энергия вскоре поглотит Азерот.

Хранители трудились день и ночь, создавая магические барьеры вокруг зияющей раны, в попытках остановить кровотечение. В итоге рана закрылась, и нестабильная тайная магия обрела состояние баланса. Огромное озеро сияющей энергии, названное Хранителями «Колодцем Вечности» — всё, что осталось от гигантского разлома. С тех пор силы этого чудесного источника помогали израненному и больному мир прийти в себя, дабы жизнь могла зарождаться и цвести.

Залечив рану, Хранители решили усилить спящую душу Азерота и стабилизировать его жизненную силу. Для этого Аркедас и Мимирон совместно разработали Кузню Воли и Кузню Созидания. Эти две потрясающие машины должны были работать в тандеме, наполняя спящий дух Азерота космическими энергиями. Кузня Воли планировалась на севере, и она должна была развивать растущее сознание души мира. Кузня Созидания же планировалась на юге, и в её задачи входило регулирование ритмов земных глубин и усиление души мира.

После того, как эти две машины были построены, Хранители начали их монтаж. Один курировал установку Кузни Воли в огромной горной цепи на севере, которая получит название — Шторм Пикс[18] [Грозовая Гряда]. Пантеон назначил Одина Верховным Куратором за его доблесть в войне против Древних Богов. На него были возложены задачи наблюдения за тюрьмой Йогг-Сарона и управления Кузней Воли. Один и другие Хранители немедленно приступили к постройке Ульдуара, который должен был стать главной крепостью Сотворённых Титанами на Азероте. Крепость включала в себя не только тюрьму Йогг-Сарона и Кузню Воли, но и другие машины, созданные Хранителями.

У Кузни Воли было ещё одно применение: она могла использовать жизненную силу Азерота, придавая форму и разум живым существам из камня и металла — не только великанам, но и другим вышедшим из Кузни Титанов. Это новое поколение, вышедшее из Кузни Титанов, должно было помочь Хранителям упорядочивать мир.

Пока Кузня Воли творила этих новых созданий, Верховный Хранитель Ра отправился устанавливать Кузню Созидания на юг. Его сопровождали отряды каменнокожих существ, недавно вышедших из Кузни Воли: великаны — анубисаты, тол'виры, похожие на львов и неукротимые могу.

В своём путешествии Ра обнаружил, что останки физической оболочки И'Шараджа лежали разбросанными по южным областям мира. Когда Аман'Тул вырвал Древнего Бога из Азерота, ошметки И'Шараджа упали на землю, наполняя её злом. Самым большим из них было ледяное сердце И'Шараджа, массивный сгусток пустулезной плоти, полный энергии Бездны.

Вместо уничтожения сердца Ра решил построить подземный склеп, который должен был нейтрализовать его зло. Он, вместе с другими Хранителями, понимал, что изучение сердца может помочь им понять природу Древних Богов и других существ Бездны. Ра повелел могу стеречь Склеп И'Шараджа. Также они были должны оберегать и охранять окружающие земли.

---

[17] Учитывая, что Хранители успели пленить троих Древних Богов, можно представить количество энергии, что вытекло из раны.

[18] Storm Peaks.

Ра продолжил своё путешествие на запад от Склепа И’Шараджа. Там он и его вышедшие из Кузни Титанов установили Кузню Созидания. Земля задрожала под его ногами, когда исполинская машина начала работу. Верховный Хранитель вскоре почувствовал, что Кузни-Близнецы работают в унисон, насыщая душу мира целебными энергиями. Вокруг Кузни была построена крепость получившая имя Ульдум. И она стала южным оплотом Хранителей.

Как и у Кузни Воли, у Кузни Созидания было второе применение. Если флора и фауна Азерота подвергнутся порче, то невероятное количество энергии, заключенное в этой машине, можно будет использовать для полного уничтожения жизни, и запуска процесса перерождения.

Верховный Хранитель Ра приказал части тол’виров и анубисатов вечно охранять Ульдум. Он же с оставшимся вышедшими из Кузни Титанов отправился на северо-запад в место, которое позже станет известно как Силитус. Эта засушливое и недружелюбное место было местоположением подземной тюрьмы Древнего Бога К’Туна. Ра и его вышедшие из Кузни Титанов принялись расширять тюрьму, возводя прочную крепость Ан’Кираж. После окончания строительства Верховный Хранитель приказал своим оставшимся вышедшим из Кузни Титанов охранять крепость.

Сам Ра, считая свою работу законченной, проводил следующие тысячелетия, бродя по южным регионам Азерота, издалека наблюдая за своими вышедшими из Кузни Титанов и следя за тем, что они выполняют свои священные обязанности.

Упорядочивание Азерота

После установки кузен-близнецов Хранители начали менять облик Азерота. Для этого они призвали новое поколение слуг — вышедших из Кузни Воли.

Каждый вид вышедших из Кузни Титанов сыграл свою роль в упорядочивании и защите мира. Каменные добрые земельники специализировались на создании гор и глубоких пещер. Заводные мехагномы, разработанные Хранителем Мимироном, помогали строить и поддерживать необычные машины Хранителей. Каменнокожие могу, прокапывали мириады рек и каналов. Задача защиты владений Хранителей пала на плечи двух видов: железнокожих врайкулов и выточенных из камня тол’виров. Чтобы преобразовать ландшафт, Хранители также призвали могучих каменных и морских великанов. Им предстояло бродить по просторам Азерота, поднимая возвышающиеся горные цепи и углубляя бездонные моря.

Когда Сотворённые Титанами начали изменять Азерот, Хранитель Фрея принялась заселять мир органической жизнью. Для этого она создала Изумрудный Сон, обширное и постоянно изменяющееся измерение духов и природной магии. Это бесплотное измерение было зеркальным отражением Азерота и помогало управлять эволюционным путем флоры и фауны мира. Сон стал домом для духов и странных иномирных существ, которые резвились в этом сюрреалистичном мире. Мистический Сон отвергал смертное восприятие реальности. Понятия времени и расстояния не имели смысла в этом изменчивом мире. День в материальном мире мог длиться десятилетия внутри Сна.

Затем Фрея начала странствовать по миру в поисках мест, где энергия из Колодца Вечности сливалась воедино. Эти места предоставляли оптимальные условия для развития новой флоры и фауны. Фрея сотворила огромные анклавы природы в этих местах. Она лепила потрясающе разнообразную жизнь, рассеивая её по миру. Места, где Фрея работала, находились на противоположных друг другу точках мира. Эти места станут позже известны как Кратер Ун’Горо, Низина Шолозар и Вечноцветущий Дол.

Величайшими существами, что родились в этих анклавах природы, были гигантские животные, известные как Дикие Боги. Фрея обожала и заботилась о них, словно они были её детьми. Она часто бродила по материальному миру вместе с Дикими Богами, там, где они

ступали, расцветали прекрасные леса и травяные поляны. Однако существовало место, которое они посещали чаще прочих: массивный лесистый пик, именуемый Горой Хиджал.

———

Изумрудный Сон

Одни верят в то, что Фрея соткала Изумрудный Сон с нуля. Другие утверждают, что это странное место существовало всегда, как сон, рождённый дремлющей душой Азерота. Считается, что Фрея прикоснулась и преобразовала его в то, что станет известно, как Изумрудный Сон в качестве способа наладить контакт с новорождённым Титаном.

———

Дикие Боги:

Среди сильнейших Диких Богов выделяют:

Малорн — Благородный белый Олень

Аэссина — Мать-виспов[19] *[огоньков]*

Агамагган — Бритвосвин

Авианна — Хозяйка Птиц

Урсок и Урсол — Исполинские цари-медведи

Тортолла — Мудрая

Голдринн — Великий Волк

Чи-Цзи — Красный Журавль

Нюцзао — Чёрный Бык

Сюэнь — Белый Тигр

Юй-Лун — Нефритовая Змея

———

Именно на склонах горы Хиджал, Фрея связала души её любимых Диких Богов с Изумрудным Сном. Неразрывно связанные с бесплотным миром они станут символизировать здоровье и жизненную силу самого Азерота. С тех пор для Диких Богов Хиджал стал убежищем и священным местом.

В то время как творения Фреи исследовали мир, они наталкивались на странные формы жизни. Эти существа возникли в далёком прошлом, когда Азерот был под властью Стихий. Благодаря свободе воли, они смогли избежать сражений с Хранителями и изгнания. Со временем их ярость утихла и они стали существами из плоти и крови[20]. Именно от них и зародились протодраконы.

---

[19] Wisp.

[20] Видимо эта трансформация элементалей в существ из плоти и крови лежала в основе проклятия плоти, что использовал Йогг-Сарон. Учитывая тот факт, что элементали были покорены Древними Богами, у последних, было много времени на исследование этого феномена.

Со временем Хранителям и их помощникам удалось стабилизировать Азерот. В момент, когда Сотворённые Титанами рассматривали свою работу — огромный континент[21], наполненный разнообразными формами жизни, сгустились сумерки. Так родилось имя континента — Калимдор: «Земля вечного звёздного света».

———————————————————————————————————————

Столпы Созидания

Пантеон одарял Хранителей потрясающими артефактами, дабы помочь им в их работе по упорядочиванию мира. Эти реликвии были известны как Столпы Созидания. За прошедшие тысячелетия после окончания упорядочивания мира эти артефакты оказались потеряны и разбросаны по всему Азероту.

———————————————————————————————————————

Прощание с Пантеоном

Довольные работой Хранителей и уверенные, что спящая душа мира находится в хороших руках, члены Пантеона были готовы вновь отправиться в Великую Запредельную Тьму. Обнаружение Азерота было доказательством существования спящих Титанов и это воодушевило Пантеон на продолжение поисков.

Хранителей печалила весть о скором отбытии Пантеона, но мысль о том что их оставили защитниками этого мира наполняла их гордостью. В честь отбытия Пантеона, Локен и Мимирон создали набор зачарованных артефактов, названных Дисками Норганнона. Эти Диски должны были записывать историю развития Азерота. И если Пантеон когда-либо вернётся, то он сможет увидеть всё, что произошло в их отсутствие.

Перед самым отбытием, Аман'Тул призвал Алгалона Наблюдателя из народа созвездий в качестве небесного защитника мира. Возможность осквернения души мира не давала покоя Титанам. И если нечто вновь попробует осквернить этот мир, Алгалон имел возможность запустить Кузню Созидания, тем самым очищая мир от всех проявлений, как скверны, так и жизни.

Затем Пантеон распрощался с Сотворёнными Титанами и растворился в звёздах. Титаны сделали всё возможное для исцеления Азерота и роста души мира. Теперь оставалось только ждать и надеяться, что наступит день, когда спящий Титан пробудится.

Галакронд

Спустя века после отбытия Пантеона мириады форм жизни процветали на Азероте. Самыми жестокими и хитрыми из них были протодраконы, которые обитали на холодном севере Калимдора. Различные виды протодраконов обладали разными силами и способностями. Некоторые обладали исполинскими крыльями и силой, при этом их дух был привязан к миру. Другие же, свободно использовали пассивную энергию стихий, которая всё ещё существовала в упорядоченном мире.

Но был один протодракон, чья сила и ужасная мощь затмевала прочих. Его звали Галакронд, и он был крупнейший из тех, кто когда-либо взмывал в небеса Азерота. Он был настолько силён, что взмахи его крыльев превращали леса в бурелом. Но сила не была его единственным оружием. Потрясающая изобретательность делала его выдающимся охотником.

[21] Отметим, что это значит, что в местах отличных от континента Калимдор они не работали.

Иллюстрация 3: Гиганты формируют моря и земли Азерота.

Вскоре Галакронд превратил весь север Калимдора в свои охотничьи угодья. Ведомый ненасытным голодом он пожирал всё что видел. Его тело продолжало расти и уже ничто не могло утолить его голод.

Его голод был настолько силён, что вскоре Галакронд начал пожирать других протодраконов, не гнушаясь и падалью. Переваривание падали постепенно повлияло на разум и тело Галакронда некротической магией смерти. Деформированные конечности и дюжины глаз вырастали на его исполинском теле. Магия смерти распространялась, стекая с чешуи Галакронда, возвращая к жизни мёртвую материю. Эта некротическая энергия наполняла жертв Галакронда, и они восставали из мёртвых в виде безмозглых поганищ[22].

Количество отродий Галакронда росло. Скоро он и его искорёженные некротической магией последователи начали террор в небесах Калимдора. Другие протодраконы не смогли объединиться против этой угрозы из-за давнего соперничества.

Тир, сильнейший из Хранителей, первым заметил опасность, которую представлял Галакронд. Он предупредил остальных Хранителей о том, что видел, но не смог побудить их к действиям. Хотя Хранители и поклялись когда-то защищать мир, борьба с Древними Богами и упорядочивание Азерота подорвали их общие силы и волю. Они сосредоточились на поддержании работы тюрем и своих механизмов, став безразличными к происходящему в мире.

Но Тир не впал в апатию как его братья и сёстры. Им двигало вперёд желание поддерживать справедливость и порядок в мире. Тир понимал, что если не обращать внимания на Галакронда, то, со временем, он пожрет всю природу, распространяя заразу повсеместно. Поэтому Хранитель решил найти способ уничтожения исполинского протодракона и его слуг.

Решением было склонение на свою сторону пятерых великих и разумных протодраконов Азерота: Алекстразы, Нелтариона, Малигоса, Изеры и Ноздорму. Драконы происходили из разных стай, и каждый из них обладал уникальными способностями[23]. Даже сёстры: Алекстраза и Изера обладали различными способностями. Упорная и добрая Алекстраза могла изрыгать пламя. Могучий Нелтарион обладал невероятной силой, его рык был способен раскалывать что кости, что камни. Хитроумный Малигос был способен дышать холодом, заключая своих противников в глыбы льда. Мудрый Ноздорму повелевал песчаными бурями, в которых терялись его противники. Неуловимая Изера своим дыханием погружала врагов в глубокий транс, ослабляя их волю.

Тир обратился за помощью к пяти протодраконам. Сначала они отнеслись к нему с подозрением, но вскоре поклялись сражаться вместе с ним. Несмотря на свои различия, пятерка протодраконов поразительно работала в команде.

Под командованием Тира, Алекстраза и её соратники сражались с Галакрондом и его мерзкими отродьями. Их борьба протекала в снежных пиках и скалистых утёсах северного Калимдора. Крепкая шкура Галакронда изначально отлично защищала его от атак пяти протодраконов. Раздосадованные прочностью его чешуи, Алекстраза и её соратники вскоре обнаружили слабое место. Они ослепили множество его глаз и вцепились в мягкую глотку. Доверившись друг другу, и совместно используя способности, протодраконы смогли победить своего исполинского противника. Безжизненная туша Галакронда рухнула в ледяную тундру, которая вскоре станет известна как Драгонблайт[24] [Драконий Погост].

---

[22] Как бы это забавно не звучало, технически, Галакронд был первым Повелителем Плети.

[23] Учитывая тот факт, что протодраконы произошли от элементалей, можно предположить следующую связь со стихиями. Красные протодраконы — огонь, синие — воздух, чёрные — земля, зелёные — вода, бронзовые — разложение. Дух исключен ввиду того, что он является влияющей стихией, определяющей силу стихий в мире. И да, элементалей разложения никто никогда не видел, и повелитель их неизвестен. К неизвестным элементалям ещё стоит отнести Мурмура [Бормотуна], который является элементалем звука.

[24] Dragonblight.

Пятеро протодраконов умудрились победить только за счёт того, что работали совместно. Это был урок, который они не скоро забудут. Алекстраза и прочие будут верны идеалам единства и сотрудничества ещё долгое время.

———

Тир и Серебряная Длань

Тир сражался вместе с протодраконами, но Галакронд был слишком силён даже для Хранителя Справедливости. В одной из битв он откусил железную ладонь Тира, заразив его некротической энергией. Хотя Тир выжил, его рана так и не зажила. Спустя много лет Тир сковал себе ладонь из чистейшего серебра. Серебряная длань стала символом его веры в то, что только личная жертва способна принести окончательную справедливость.

———

Благословление Аспектов

Пока Тир и протодраконы сражались с Галакрондом, Хранители наконец-то очнулись и прозрели. Слишком поздно они осознали, насколько большую угрозу представлял собой Галакронд. Вести о победе крылатых спутников Тира обрадовали их, несмотря на то, что им было стыдно за своё невмешательство. Тир не стал укорять других Хранителей, он убедил их даровать пяти протодраконам силы для защиты Азерота.

Только Хранитель Один воспротивился этой идее. Хотя он и признавал героизм протодраконов, он не был согласен с тем, что судьба Азерота должна лежать на их плечах. Один видел в протодраконах лишь примитивные формы жизни, по его мнению, полагаться можно было только на Сотворённых Титанами. Один настаивал что, будучи Верховным Куратором, за ним оставалось последнее слово.

Но Тир с Хранителями не согласился. Через отвагу и готовность принести себя в жертву, протодраконы заслужили право стать защитниками Азерота. Хотя Один и продолжал протестовать, Хранители решили поступить вопреки его воле.

После победы над Галакрондом, Хранители выдвинулись в ледяную тундру, где произошла битва. Даже Ра смог добраться до места проведения церемонии с далёкого юга. Словно проводники могущества Титанов, собравшиеся Хранители, наделили благословлением Пантеона каждого из протодраконов.

Верховный Хранитель Ра призвал силы своего создателя Аман’Тула и из всего могущества Титана, Ноздорму был благословлен искусством контроля времени. С тех пор Ноздорму стал известен как Вневременной, и ему была дарована власть над переплетающимися линиями судьбы и рока.

Фрея воззвала к Эонар с просьбой благословить Алекстразу. С тех пор она стала известна как Хранительница Жизни. Алекстраза посвятила себя защите живого мира. Доказав свою храбрость и милосердие в бою с Галакрондом, она была коронована Королевой Драконов и ей была дарована власть над себе подобными.

Фрея также попросила Эонар благословить младшую сестру Алекстразы, протодракона Изеру, влиянием на природу. Изере поручили наблюдать за цветущими просторами Азерота из Изумрудного Сна. Связанная с этим бесплотным миром, она вошла в бесконечный транс и с тех пор стала известна как Дремлющая.

Хранитель Локен наделил Малигоса невероятной силой тайной магии с благословления Норганнона. Малигосу — Хранителю Магии стали доступны многочисленные миры полные тайной магии, он мог исследовать, защищать и делится их силой.

Разворот 4: Азерот после падения Чёрной Империи.

Хроники Варкрафта — страницы 44–45

Разворот 4: Азерот после падения Чёрной Империи.

Хроники Варкрафта — страницы 44–45

И, наконец, Хранитель Аркедас испросил своего создателя Кхаз'Горота даровать часть его силы неудержимому Нелтариону. Хранитель Земли, Нелтарион получил власть над горами и глубокими пещерами. Он воплощал собой силу мира, и долгое время был ближайшим другом и советником Алекстразы.

Наполнившись энергией Пантеона, протодраконы превратились в огромных и грациозных существ. Чешуя Ноздорму наполнилась бронзовым оттенком, напоминающим море золотистого песка. Алекстраза окрасилась в насыщенно красный цвет. Стройная Изера покрылась пульсирующим зелёным цветом, отражающим её связь с природой. Чешуйки Малигоса стали отдавать холодной синевой и излучать могучие потоки тайной магии. Грубая чешуя Нелтариона оказалась окрашена в цвет чёрной земли.

С этого дня, эти пятеро фантастичных существ стали известны как Аспекты Драконов.

Хранители также собрались создать новых существ, для помощи Аспектам в защите мира. Они должны были стать Аспектам супругами и союзниками. Хранители повлияли магией на сотни яиц протодраконов, вылупившиеся из них существа уже не были протодраконами, они были сформированы по образу Аспектов. Эти существа стали известны как драконы, и они образовали пять различных стай: бронзовую, красную, зелёную, синюю и чёрную.

Хотя каждая из этих стай признавала своим лидером определённого Аспекта, все они были связаны своим долгом по защите Азерота. Дабы драконы не забывали об этой связи, Хранители возвели высокую башню на севере Калимдора, названную Храмом Драконьего Покоя. Эта башня стала служить центром драконьей культуры, святилищем, где они могли собраться, чтобы обсудить свою деятельность. Но прежде всего храм символизировал их единство.

Хранители, удовлетворенные своей работой, снова исчезли в своих чертогах, оставив Аспектов наблюдать за живыми существами Азерота.

Один и строительство Залов Доблести

В то время как Хранители проводили церемонию благословления Аспектов, Один пребывал в тягостных раздумьях в залах Ульдуара. Его переполняла ярость от того что союзники действовали вопреки его воле, воле Верховного Куратора. Более того, Один был абсолютно уверен, что Аспекты потерпят неудачу в защите Азерота[25].

Ради Азерота Один решил взять всё в свои руки. Он планировал создать элитную армию по собственному предпочтению, армию, которую он сможет призвать на защиту Азерота при малейшей угрозе. В качестве основы Один хотел видеть могучих врайкулов, он всегда признавал их природную храбрость и силу. Именно врайкулы, по его мнению, были идеальным воплощением воинского духа среди всех вышедших из Кузни Титанов.

По возвращению в Ульдуар, Тир и другие Хранители потребовали, чтобы Один отказался от своего глупого плана. Но их слова не возымели действия на целеустремленного и уверенного в своей правоте Верховного Куратора. Когда он предложил Хранителям помочь с созданием армии, никто не вызвался, и тогда он объявил, что справится без их помощи.

Один занял одно из крыльев Ульдуара, используя его в качестве военной базы. Чтобы окончательно отделить её от Ульдуара и других Хранителей, Один обратился к волшебнице Хелии, одной из Сотворённых Титанами. За прошедшие эпохи Один начал считать её приёмной дочерью. Хелия сотворила великое заклинание, окутавшее крыло Ульдуара, а затем, сосредоточив всю свою

[25] Пожалуй, стоит согласиться с Одином, если бы не было Нелтариона, то не было бы Раскола, и, соответственно, тюрьмы Древних Богов не были бы повреждены. С другой стороны, можно поспорить о важности Души Дракона, созданной Нелтарионом, и ее роли в уничтожении портала в Колодце Вечности.

силу, она вырвала его из земли и вознесла в небеса. Со временем эта крепость стала именоваться Залами Доблести[26].

С вершины своей крепости, Один зычным голосом обратился ко всем врайкулам. Те, кто докажут свою храбрость, погибнув на поле боя славной смертью, возродятся в Залах Доблести. Их души будут перенесены в крепость Одина, и они смогут воплотиться в новых могучих телах выкованных штормами. Эти чемпионы — Валарьяры, станут выдающимися защитниками Азерота. И их деяния будут вечно жить в сердцах всех вышедших из Кузни Титанов.

Оставалось найти способ переправить души мёртвых в Залы Доблести. Изучение Одином энергий, пронизывающих Теневые Земли, позволило ему найти способ преобразовать некоторых врайкулов в призрачных существ — валь'кир. Они были способны перемещаться между Теневыми Землями и материальным миром, ведя за собой души достойных врайкулов в залы Доблести. Однако те, кто стали валь'кирами, оказались прокляты. Остаток вечности им предстояло провести в форме фантомов.

Но никто из врайкулов не изъявил желания становиться валь'кирами, поэтому Один решил создать их силой. Хелия укоряла Хранителя за его желание превратить вышедших из Кузни Титанов в рабов против их воли. Их спор едва не закончился дракой. Хелия пригрозила, что если Один не одумается, то она вернёт Залы Доблести обратно в Ульдуар.

Непослушание Хелии стало не только угрозой планам Одина, но и будущей безопасности Азерота. Ослеплённый своей мечтой о создании Залов Доблести, Один убил Хелию. Уничтожив её материальную форму, он преобразовал её дух в первую валь'киру. Крики боли и ярости Хелии пронеслись по Азероту и проникли глубоко в центр Теневых Земель.

Эта жестокая трансформация навсегда омрачила разум Хелии, но её пытка этим не окончилась. Хотя ненависть к Одину за то, что он сделал, переполняла ее, она была вынуждена подчиняться его воле. По приказу Одина она начала превращать врайкулов в валь'кир насильно.

Веками Хелия и её валь'киры возносили души героев врайкулов в Залы Доблести. Цитадель наполнилась штормовыми Валарьярами. Один тренировал и наделял силой каждого из этих воинов. При этом он не испытывал угрызений совести ни за разрыв отношений с Хранителями, ни за превращение Хелии в валь'киру. Всё что он делал, было сделано для защиты Азерота и во славу Пантеона.

Предательство Саргераса

Хранители занимались своими обязанностями и даже не подозревали о растущей угрозе на дальних рубежах Великой Запредельной Тьмы. Саргерас, разорвав связь с Пантеоном, медитировал, размышляя о судьбе Вселенной. Ужасные мысли о том, что Повелители Бездны успешно осквернили душу мира, поглотили его. В то время как сомнение и отчаяние переполняли его, он становился всё увереннее в том, что при создании мира была допущена критическая ошибка. Решением этой проблемы было только полное очищение Вселенной огнём. Так начался его великий огненный марш.

Для успеха своего предприятия Саргерасу была необходима сила неиссякаемой ярости. Он знал только одно место, где её было в избытке — Мардум, План Изгнания.

Тюрьма раздувалась от магии скверны и мстительных демонов, которых засаживали сюда многие тысячи лет. Из-за них Мардум стал настоящим царством кошмара. Потоки магии скверны беспрестанно били в стены тюрьмы, формируя настоящие моря нестабильной магии, в которой купались демоны.

---

[26] К сожалению, повреждение Ульдуара после Раскола практически не даёт нам возможности определить, где конкретно располагалось это крыло.

Саргерас отринул последние опасения и разорвал ткань реальности, выпуская демонов томившихся в тюрьме в Великую Запредельную Тьму. Нахлынувший на него поток магии скверны был гораздо сильнее того что ожидал падший Титан. Жестокая магия опутала Саргераса, текла по его венам и жгла его душу. Его глаза вспыхнули сгустками изумрудно-зелёного огня. Вулканы скверны разрывали его некогда гладкую кожу, являя миру горящее ненавистью создание.

Несмотря на это ужасное превращение, разум Саргераса остался незамутнённый. Вся жизнь должна быть уничтожена, дабы не дать Повелителям Бездны её пожрать.

Уничтожив тюрьму, Саргерас повредил границу между Великой Запредельной Тьмой и Круговертью Пустоты. Монструозная небесная дыра, ведущая за пределы материального мира, очерченная изумрудно-зелёным огненным штормом. Шрам материального мира — горящий памятник безумия Саргераса.

Всё разнообразие демонического мира ринулось в материальную Вселенную из этой дыры, завывая от радости освобождения. Саргерас смял их в одно большое демоническое торнадо и наделил их магией скверны. Хотя многие из демонов уже купались в нестабильной магии, то, что они ощутили, не шло ни в какое сравнение. Чистейшая ярость и сила. Многие демоны выросли и стали физически сильнее. Другие же ощутили, что их разум стал куда более изворотливым и коварным.

Именно теперь Саргерас осознал истинную природу демонов, в том числе и как их окончательно уничтожить. Он сделал предложение демонам, либо они сражаются под его командованием, либо он их уничтожает навечно. Простое предложение — простой выбор.

Чтобы помешать Повелителям Бездны, Саргерас отправил свою новую армию пожинать миры Великой Запредельной Тьмы. Впервые такое колоссальное количество созданий зла шло ведомое единой целью. В руках у Саргераса было достаточно силы, чтобы у его демонов даже не было мысли о неподчинении, не говоря уже о предательстве. Но главным было то, что им нравилось быть причиной уничтожения жизни.

Пылающий Легион обрушился на свой первый мир. Хотя он и не содержал спящего Титана, этот мир давным-давно привели в порядок Титаны. Войска Саргераса испепелили смертные цивилизации этого мира, истребив дюжины разумных видов. Когда же прибыло созвездие, что Пантеон оставил надзирать за миром, Саргерас самолично уничтожил небесное создание.

Агграмар первым узнал про гибель созвездия. Затем до него дошло всё больше новостей о злодеяниях Пылающего Легиона. Решив выследить демоническую армию, Агграмар обнаружил её, пожинающую очередной мир. Прибыв туда, он увидел искажённое, покрытое пламенем создание — его наставника и лучшего друга — Саргераса.

Агграмар был ошеломлён. Потребовав разъяснений от Саргераса, он услышал лишь заявление. Марш Пылающего Легиона пройдёт по всей Вселенной, уничтожая все формы жизни. Любой, кто встанет у него на пути, добавил Саргерас, сгорит в пламени Легиона.

Понимая, что словами он ничего не добьется, Агграмар вызвал бывшего наставника на дуэль. Перед глазами сотен и тысяч демонов, два величайших воина Вселенной обнажили клинки.

Агграмар вскоре понял что слабеет. Как и все Титаны, он был уязвим к магии скверны. Свирепые атаки Саргераса смяли защиту Агграмара и заставили его пошатнуться в агонии. В свою последнюю отчаянную контратаку Агграмар вложил всю оставшуюся силу.

Их соприкоснувшиеся клинки произвели ярчайшую вспышку скверны и тайной магии. Когда магические потоки потускнели, Саргерас и Агграмар увидели, что их оружие было разрушено.

Тяжелораненый, Агграмар отступил с поля боя и вернулся к Пантеону. Недоумение охватило Титанов, когда они узнали о произошедшем. Мысль о том, что их верный и благородный воин встал на сторону тьмы, потрясла их. Хотя Пантеон и не представлял, как остановить такую угрозу, они не могли ничего не делать. Подготовившийся к битве Пантеон встретил Саргераса и его проклятый Легион возле мира Нихилам.

Аман'Тул обратился к Саргерасу с просьбой бросить его сумасшедший марш. Он рассказал ему про Азерот, душу мира с потенциалом, который Пантеон ещё не встречал. Сила этого спящего Титана сможет победить Повелителей Бездны. Саргерас внимательно выслушал Аман'Тула, но даже не пошевелился.

Несмотря на то, что они уже скрестили клинки с Саргерасом, Агграмар верил, что в глубине сердца бывшего чемпиона всё же осталась капля благородства. Он сложил руки и приблизился к падшему Титану. Агграмар рассказывал о многочисленных совместных боях с демонами, напоминая Саргерасу об их клятве — защите миров во Вселенной. Но Саргерас уже сделал свой выбор, что бы ни сказал Пантеон или его бывший соратник, ничто бы не заставило его передумать.

С криком полным ярости и скорби, Саргерас ударил остатком своего клинка скверны Агграмара, почти разрубив его пополам.

Возмущенный этим немыслимым убийством, Пантеон начал атаку на Саргераса и его Пылающий Легион. Звёзды гасли от магических вспышек разгоревшейся битвы. Нихилам, с тех пор известный как мир Рока, деформировался, и сама реальность в нём получила незаживающие рубцы. Хотя Титаны и обладали невообразимой силой, они ничего не могли поделать против наполненного энергией скверны Саргераса.

Падший Титан жег членов Пантеона огнём скверны, пока не сломил их волю к сопротивлению. Желая покончить с ними, Саргерас призвал колоссальный шторм скверны, который должен был поглотить тела и души Титанов. Но как только яростный поток энергии коснулся побеждённых Титанов, Норганнон предпринял попытку спастись.

Подчинив свободную энергию Вселенной своей воле, он создал защитный покров вокруг каждой души члена Пантеона и отправил их в Великую Запредельную Тьму. И пока шторм скверны Саргераса пожирал тела Титанов, их души неслись прочь по Космосу.

Не подозревая, что духи Титанов умудрились спастись, Саргерас посчитал себя победителем. Пантеон был уничтожен, и у него была информация о могущественном спящем Титане — Азероте. Хотя Саргерас и узнал имя спящего Титана, его местоположение оставалось загадкой. Тем не менее, теперь, когда ему не противостоял Пантеон, он знал что успеет найти его вовремя.

И найдет он его раньше Повелителей Бездны.

Марш Пылающего Легиона

Пылающий Легион одержал победу над Пантеоном и Саргерас решил сплотить вокруг себя ещё больше демонов. К тому же битва с Пантеоном вскрыла крупный недостаток его кажущейся неостановимой армии, недостаток который требовал исправления.

Несмотря на силу и интеллект Саргераса, он был не в состоянии управлять своей армией. Демоны были жестоки, и часто жажда крови затмевала их разум, но их главной проблемой было неумение продумывать стратегию. Большая часть Легиона погибла в бою с Пантеоном по собственной глупости. Саргерасу требовались хитрые и коварные командующие, и он знал место, где таковые имелись — мир Аргус.

Аргус был домом высокоразвитых эредаров. Наиболее разумного народа, что доводилось встречать Саргерасу. Больше всего эредары жаждали знаний, приобретая их, они верили, что смогут сделать Вселенную гораздо более добрым местом.

Триумвират правил эредарами, и правил он не по праву сильного, но по праву мудрого. Они подолгу размышляли о вопросах существования Космоса и делились ответами со своим народом. Архимонд обладал даром находить сильные стороны в тех, кто его окружал. Его смелое поведение вдохновляло последователей, наполняя их верой и мужеством. Кил'джеден, наиболее выдающийся из тройки, считался одарённым даже по меркам эредаров. Изобретательный и остроумный он упивался разгадыванием тайн Вселенной. И наконец, Велен, духовное сердце триумвирата. Он был неустанным сторонником мира, и мудрость его могла погасить любой конфликт.

Даже поодиночке каждый член триумвирата был бы отличным правителем. Но вместе их сильные стороны работали в синергии, поднимая цивилизацию эредаров на непостижимые уровни развития.

Единство эредаров было идеальным решением проблемы Легиона. Но для того чтобы переманить их на свою сторону Саргерасу требовалось полностью осквернить их тела и души. В виде лучащегося светом элегантного создания он появился перед триумвиратом. Саргерас играл на их желаниях, обещая им знания и безграничную силу. Он показал им бессчётное множество миров, которым требовалась заботливая рука. Места, которые эредары могли бы сделать источниками мира и разума.

Саргерас пообещал эредарам не только поделиться знаниями о секретах Вселенной, но и рассказать в чем, по его мнению, состоит главная ошибка. В ответ население Аргуса присоединится к великой работе Саргераса по её устранению.

Это предложение привело Архимонда и Кил'джедена в благоговейный трепет. Им импонировала возможность участия в чем-то по-настоящему великом. Велену же не понравилось это предложение. Он почувствовал нечто странное в этом прекрасном и всезнающем существе, которое появилось перед ними.

С помощью кристалла Ата'мал, подаренного его народу Наару задолго до его рождения, Велен погрузился в транс. С помощью этого реликта он получил ужасное видение будущего эредаров на стороне Саргераса. Они станут ужасными, видоизменёнными демоническими созданиями полными зла.

Велен предупредил братьев о том, что видел, но они отказались его слушать и выразили желание принять дар Саргераса. Опасаясь, что Архимонд и Кил'джеден могут убить его, если он будет продолжать сопротивляться, Велен соврал что тоже согласен. Хотя между ним и Кил'джеденом существовала тесная дружеская связь, Велен подозревал, что обещания Саргераса с лёгкостью разрушат ее.

Узнав судьбу своего народа, Велен впал в отчаяние. В этот момент те же существа, что помогли ему увидеть будущее эредаров, вновь связались с ним. Один из Наару, К'уре связался с Веленом и предложил помощь в спасении его ближайших союзников. Воодушевленный надеждой Велен начал собирать эредаров, которым он мог доверять.

В момент, когда Саргерас прибыл на Аргус чтобы осквернить эредаров, Велен и его последователи совершили свой смелый побег. Они собрались в огромной космической крепости Наару, именуемой Генедар и затем навсегда покинули родной мир. С этого дня Велен и его последователи стали известны как дренеи или отшельники.

На Аргусе Саргерас склонил эредаров на сторону Легиона. Фанатичный шёпот скверны пронзал разумы жителей мира, затуманивая возможность к сопротивлению. Саргерас также наполнил их тела энергией Скверны, извратив внешний вид, как отражение внутренних страхов.

Саргерас быстро нашёл применение своим новым союзникам. Эредары стали командующими Пылающего Легиона. Кил’джеден и Архимонд стали самыми могущественными из них.

Саргерас использовал врождённую хитрость и интеллект Кил’джедена для нужд Легиона. Теперь именуемый Искусителем, Кил’джеден должен был применять свои навыки, обманывая смертные цивилизации и превращая их представителей в агентов Пылающего Легиона.

Саргерас также убедился, что способность Архимонда мотивировать его народ станет превосходным инструментом Пылающего Легиона. Теперь известный как Осквернитель, Архимонд должен был использовать свою волю для направления демонических масс на путь жестокости и разрушения. Выделяя и закаляя ярость в демонах, он превращал своих слуг в орудия уничтожения.

Под командованием эредаров, Пылающий Легион наполнился новыми видами демонов собранных как из Круговерти Пустоты, так и из миров Великой Запредельной Тьмы. Архимонд усилил монструозных пит-лордов [искоренителей] и призвал их служить живыми осадными орудиями. Они вселяли ужас в тех, кто их видел. Мо’арги, крайне изобретательный и трудолюбивый вид демонов стали оружейниками Легиона. Они создавали заряженное скверной оружие и механизмы для осады миров Космоса. Кил’джеден также привлёк коварных суккуб для проникновения в перспективные миры и сбора информации об их населении. Безжалостные стражи ужаса, обладающие непревзойдённой силой и жестокостью, сражались в передовых отрядах Легиона. Фанатичные шиварры стали ключевыми мистиками и советниками Легиона. Именно они культивировали в демонах фанатичную преданность Саргерасу.

———————————————————————————————————————

Полет Дренеев

Отказ Велена следовать великому плану Саргераса и его последующий побег взбесил Кил'джедена. Хотя дренеи и исчезли бесследно, Искуситель поклялся никогда не прекращать их поисков. В его представлении побег Велена был предательством, за которое следовало жестоко отомстить.

———————————————————————————————————————

Эти порочные создания, как и прочие, усилили Пылающий Легион. Довольный своими растущими войсками, Саргерас отправил демонов в Великую Запредельную Тьму, тем самым начав марш Пылающего Легиона против мироздания.

В последующие эпохи Легион обратит в пыль бессчётное множество миров и цивилизаций.

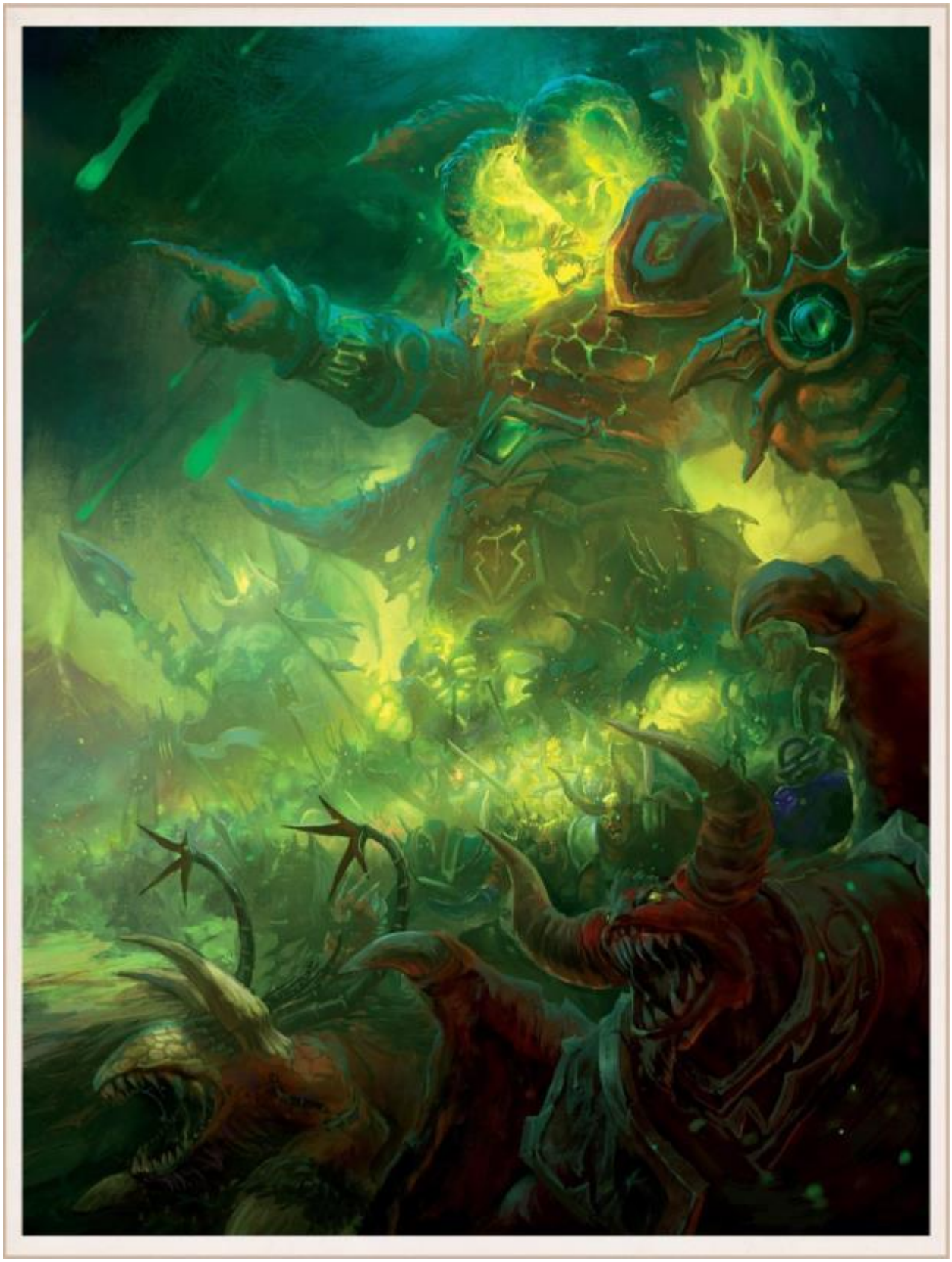


Иллюстрация 4: Саргерас и Пылающий Легион.

Предательство Локена

Тем временем, втайне от Саргераса последние искры жизни Пантеона пытались спастись. Хотя материальные тела Титанов и были уничтожены, их души были сохранены могущественной магией Норганнона. Бесплотные души летели сквозь Великую Запредельную Тьму к Азероту и Хранителям. Там Пантеон надеялся обрести материальную форму. Титаны опасались, что если они не смогут найти подходящих сосудов, то их души растворятся в забвении.

Достигнув Азерота, ослабленные духи вошли в Хранителей, что были ими созданы. Внезапное осознание сил Титанов, фрагментированные воспоминания о далёких мирах, их чудесах и непрожитых жизнях ввело Хранителей в ступор. Но помутнение было мимолетно.

Хранители, сохранившие свои личности, были озадачены этим событием. Они осознавали, что обрели часть сил Пантеона, но о том, что в них вошли частицы их душ, они не подозревали. Растерянные, они воззвали к Пантеону, но тишина была им ответом. Эта глубокая тишина настолько взволновала Хранителей, что они на долгое время погрузились в сомнения и тревогу.

Древний Бог Йогг-Сарон, заключенный под Ульдуаром, чувствовал эти сомнения и тревогу. Со времен упорядочивания Азерота в Древнем Боге начало развиваться острое осознание происходящего снаружи его тюрьмы. Йогг-Сарон разработал план, который должен был ослабить его тюремщиков и в итоге привести к его освобождению. Сначала ему было необходимо осквернить Кузню Воли, испортив матрицу созидания странным проклятием, известным как проклятие плоти. Любой, кто выйдет из Кузни Титанов, станет жертвой этого проклятия. В ряде случаев оно распространится даже на предыдущие поколения. Проклятие плоти будет медленно обращать вышедших из Кузни Титанов в смертных созданий из плоти и крови — созданий, которых, как знал коварный Древний Бог, было легко убить.

Для воплощения этого плана Йогг-Сарон сосредоточился на Хранителе Локене. Из стражей Ульдуара Локен больше всех был обеспокоен молчанием Пантеона. Йогг-Сарон напал на Хранителя, посылая ему лихорадочные сны и разжигая в нём холодное пламя отчаяния. Но даже в этом состоянии Локен сопротивлялся шёпоту Древнего Бога. Но беда наступила совсем по другой причине.

Локен погружался в бездну отчаяния всё глубже и глубже. Только врайкул по имени Сиф, супруга Хранителя Торима, могла его успокоить. Локен часто тайно встречался с ней, делясь своими страхами. Вскоре между ними расцвела запретная любовь.

Йогг-Сарон начал влиять на его любовь к Сиф, превратив её в одержимость. Их отношения быстро сошли на нет, под влиянием импульсивности Локена. Всё чаще он говорил о том, что надо прекращать встречаться тайно, чему Сиф изо всех сил противилась. Она понимала, что если Торим узнает об их отношениях, то это разрушит единство Хранителей.

В итоге она порвала с Локеном, требуя, чтобы он оставил её в покое. Мысль о том, что он может потерять Сиф, свела Локена с ума. Под влиянием злобы и зависти он набросился на свою любовь и убил ее.

Раскаиваясь в содеянном, он не мог найти сил признатьсяТориму. Внезапно появившийся дух Сиф вывел его из размышлений о том, как скрыть убийство.

К удивлению Локена дух Сиф простил его. К тому же она просила поторопиться, дабы Торим не узнал правды. Ведь это грозило гражданской войной среди Сотворённых Титанами и все обещания, что Локен давал Пантеону будут нарушены.

Иллюстрация 5: Хранитель Торим находит тело своей жены — Сиф

Предложение Сиф поразило Локена своим коварством, он даже не подозревал, что она могла обладать такой чертой характера. Он чувствовал нечто подозрительное в её духе, скрытую тьму, едва видную, но всё же различимую. Но его страх повлиял на решение, затмевая все его сомнения.

По наущению Сиф, Локен отнес её труп на мёрзлые просторы Шторм Пикс [Грозовой Гряды]. Он рассказалТориму о гибели его супруги и убедил его, что виновен в этом Арнгрим, король ледяных великанов. Ведомый горем Торим, в порыве необузданной ярости, убил Арнгрима и многих его сподвижников. Это положило начало ужасной войне между штормовыми великанами Торима и ледяными Арнгрима[27]. Дух Сиф продолжал навещать Локена. Как разгорался конфликт, так и советы Сиф становились всё более радикальными, но Локена это мало беспокоило. В итоге, она убедила его, что для защиты Ульдуара от разбушевавшихся гигантов необходима его собственная армия, вышедшая из Кузни Титанов.

Дух Сиф вынудил Локена наказать Торима за развязывание войны. Он укорял Торима за то, что он поддался ярости и разрушил мир между штормовыми и ледяными гигантами. Локен уверял Торима, что если бы Сиф знала, что он творил, прикрываясь её именем, то смотрела бы на него с нескрываемым отвращением. Осознание этого факта ввело Торима в глубокую депрессию. Опечаленный, он покинул Ульдуар и тосковал в одиночестве.

Теперь, когда Торим ушёл[28], Локен использовал свою новую армию чтобы сокрушить гигантов и закончить конфликт. Все кто отказывался ему подчиниться, запирались в стазисных камерах.

В боях, Локен обратил внимание на нечто необычное в его воинах. Тёмное колдовство наполняло их души. Локен воззвал к духу Сиф за советом, но ответа не было. Ужас обуял Хранителя, когда он осознал, что духа Сиф не существовало, и за этой иллюзией стоял Йогг-Сарон.

Локен не был в курсе, что дух Сиф успешно испортил матрицу созидания в Кузне Воли до того как Локен приступил к созданию армии. И проклятие плоти Йогг-Сарона начало распространяться через испорченную матрицу созидания. Так Локен в своём эгоизме стал пешкой в большой игре Йогг-Сарона.

Осознание того что он натворил, разрушило последние остатки благородного сердца Локена. Он стал одержим попыткой сохранить всё в секрете, даже если придется прибегнуть к помощи сил Йогг-Сарона. Обладая такой армией, он понимал, что способен победить Хранителей и уничтожить все доказательства своей ошибки.

Запечатывание Залов Славы

Локен понимал, что у него не выйдет победить других Хранителей, если он, прежде всего, не разберется с Одином и его могучими валарьярами. Но атаковать парящие Залы Доблести напрямую было невозможно. И Локен нашёл более коварный способ. Он обратился к приёмной дочери Одина — валь'кире Хелии.

Тысячелетиями Хелия подчинялась приказам Одина, провожая души погибших врайкулов в Залы Доблести. Но при этом она сохраняла в своём призрачном сердце холодную ненависть. Один не заслуживал прощения за превращение её в валь'киру против воли. Хелия мечтала, что настанет день, когда Один расплатится за всё, что он сделал ей и тем, кто стал валь'кирами.

В разговоре с Хелией Локен сделал ставку на её тлеющую злость и мысль о том, что Один её предал. Он обещал, что сможет разрушить оковы Хелии, освободив её от обязанности

[27] Детали этой войны можно узнать в процессе выполнения цепочки заданий в Шторм Пикс [Грозовой Гряды].

[28] Неужели смерть Сиф его настолько опечалила, что он проигнорировал Тира; или же Тир не смог его найти.

подчинения. В обмен же она должна навсегда запечатать Залы Доблести. В довесок Хелия сможет занять место Одина, принимая решения как поступать с душами врайкулов. Соблазнённая шансом удовлетворить её жажду мести, Хелия согласилась помочь Локену.

Как только Локен вернул ей свободу воли, Хелия применила ту же магию, что использовалась при создании Плана Стихий. Призвав тайную магию, что ещё текла по Азероту, она запечатала Залы Доблести, со всеми кто там находился. Один и валарьяры отчаянно пытались сбежать из парящей крепости, но магический барьер был нерушим. В итоге валарьяры и Хранитель оказались заперты в золотых коридорах Залов Доблести на долгое время[29].

Хелия, теперь обладающая свободой воли, основала новый дом для себя и других валь'кир. Это зачарованное место располагалось глубоко под Залами Доблести, связанное с великим морем Азерота. Скоро морской туман полностью окутал дом Хелии и скрыл его от чужих глаз. Известный как Хеллхейм, этот дом стал последним пристанищем многим врайкулам после их смерти.

———

Защитники тени

Не все валь'киры последовали за Хелией. Некоторые их этих призрачных созданий растворились в теневых землях. В них осталась искра благородства, и они посвятили себя наблюдению за материальным миром. Временами эти валь'киры возвращали души умерших из теневых земель в мир живых[30].

———

Тьма, поселившаяся в сердце Хелии, превратила Хеллхейм в мир кошмара и ночи. Души мёртвых врайкулов, прибывающие туда, со временем превращались в мстительных призрачных существ. Эти проклятые призраки звались квалдирами. Они стали едины с морскими туманами, и их появление и исчезновение определялось приливами и отливами. Вечное пламя тоски и злобы горящее в их душах заставляло квалдиров нападать и опустошать берега Калимдора на протяжении вечности.

Падение Хранителей

Когда Один и его валарьяры более не стояли на его пути, Локен был уверен в том, что у него достаточно времени чтобы продумать план нейтрализации оставшихся Хранителей. Однако в Ульдуаре его встретила новая угроза.

Мимирон начал исследование странных аномалий в новой вышедшей из Кузни Титанов армии Локена. Гениальный Хранитель подозревал, что с Кузней Воли произошла некая неполадка, повлиявшая на результат её работы. Но прежде чем он начал проверку этой теории, в его лаборатории произошёл несчастный случай, повлекший его смерть. Это было дело рук Локена. Однако Мимирон не умер окончательно.

Верные Мимирону мехагномы обнаружили, что дух их мастера ещё жив. Им удалось построить механическое тело и даже разместить в нём исчезающую душу Хранителя. Это спасло

[29] При этом некоторые валь'киры остаются с Одином и продолжают возносить достойных воинов, как это заметно в цепочке заданий в Айскрауне [Ледяной Короне]. Выходит что запечатанные Залы Доблести не могут покинуть лишь Один, да его валарьяры.

[30] Очень похоже, что именно эти валь'киры стоят на кладбищах, воскрешая павших.

Мимирона, но он изменился кардинальным образом. Его столкновение со смертью повиляло на разум. Он заточил себя в огромных мастерских Ульдуара, проводя время в разработках своих механических изобретений.

Понимая, что судьба Мимирона привлечёт внимание Хранителей, Локен отправил свою армию с приказом нейтрализовать Сотворённых Титанами. В Храме Жизни, зелёном островке посреди заснеженных Шторм Пикс [Грозовой Гряды] он вступил в битву с Фреей. Храм подвергся разрушению и много ценной энергии жизни утекло впустую, пока Фрея отважно оборонялась. Но в итоге дарованные Локену Йогг-Сароном тёмные силы сломили ее.

Йогг-Сарон воспользовался ослабленным состоянием Фреи, очаровав её дух. Древний Бог приковал сломленную Фрею к залам Ульдуара. Там она замкнется в себе, заботясь о разрастающемся в сердце крепости саду.

Пока Локен разбирался с Фреей, другой отряд его вышедших из Кузни Титанов сразился с Ходиром в Храме Зимы. Два огненных гиганта, Игнис и Волкан руководили операцией. Они окружили храм огненным торнадо, ограничивая силу Ходира и уничтожая его ледяных последователей. Они дождались Локена, который с лёгкостью усмирил Ходира.

Как и с Фреей, Йогг-Сарон затуманил разум Ходира. Хранителя заставили отступить в покрытую льдами пещеру в Ульдуаре, где он был заточен на тысячелетия.

Два оставшихся Хранителя — Тир и Аркедас избежали участи жертв планов Локена. Тир уже долгое время подозревал, что в Локене развивается нечто тёмное, и доказательством стало наблюдение за атакой на Ходира.

Но Тир был не в состоянии ему противостоять. Тысячи вышедших из Кузни Титанов, верных Локену, наводняли Шторм Пикс [Грозовую Гряду] и залы Ульдуара. Зная, что ему не выстоять против такой армии, Тир взял Аркедаса и их близкую подругу Иронаю на окраины Шторм Пикс [Грозовой Гряды]. Посреди ледяных утёсов они смотрели на то, что творит Локен и ждали, планируя свои действия.

Силы Локена были брошены на поиски Тира с компанией, вышедшие из Кузни Титанов обыскали горы и пещеры Шторм Пикс [Грозовой Гряды], но найти никого не смогли. Поверив в то, что Тир покинул Шторм Пикс [Грозовую Гряду], Локен начал править Ульдуаром. Все механизмы крепости были перенастроены на него как на нового Верховного Куратора Азерота. Также он отключил осквернённую Кузню Воли и изгнал носителей проклятия плоти из крепости. Затем он запечатал Ульдуар, дабы никто не мог в него проникнуть.

Локен в отчаянии бродил по тихим залам Ульдуара. Несмотря на достигнутое он безумно боялся, что однажды Пантеон или назначенный смотрителем Алгалон вернутся на Азерот. Ведь если это произойдет, вскроются его преступления и последует неотвратимое наказание.

В реальности же, крупнейшая угроза исходила прямо из-под ног Локена. Теперь, лишившись постоянного надзора Хранителей, Йогг-Сарон начал работу по собственному освобождению из неприступной тюрьмы.

Исчезновение Ра

Разобравшись с Хранителями, Локен опасался, что в один прекрасный день, с южной оконечности Азерота прибудет Ра, заинтересованным происходящим. Но, к крайнему удивлению Локена, Ра не объявлялся, что бы ни происходило в Ульдуаре.

Заинтригованный, Локен отправил небольшую армию в Ульдум, чтобы узнать, что там произошло. Эти вышедшие из Кузни Титанов так и не нашли следов Ра, но, населяющие Ульдум могу, тол’виры и анубисаты рассказали о его таинственном исчезновении.

Встреча вышедших из Кузни Титанов имела далеко идущие последствия. В своём путешествии на юг, армия Локена неосознанно разнесла проклятие плоти среди многих последователей Ра.

Сотворённые Титанами не знали, что у Ра было откровение, настолько ужасное, что оно привело его к затворничеству. Когда Хранителей достигли остатки сил и памяти Пантеона, Ра, как и прочие, был в недоумении. Но со временем он пришёл к выводу, что это не было аномалией. Это ощущение сил и памяти Пантеона было последним, что осталось от Титанов.

Ра с трудом принял факт гибели Пантеона. Он выделил силу Аман'Тула из себя и аккуратно поместил её в горное хранилище рядом с местом, которое стало известно как Вечноцветущий Дол. Там Хранитель надеялся сохранить то немногое, что осталось от его любимого создателя.

Затем Ра отправился в подземелья, дабы погрузиться в размышления. С исчезновением Верховного Хранителя, его вышедшие из Кузни Титанов начали развивать свою собственную, отличную от северной, культуру. Большинство тол'виров собрались в Ульдуме, сделав эту крепость своим домом. На западе, анубисаты продолжали нести священную службу по охране тюрьмы К'Туна. Могу же остались на востоке, охраняя подземные хранилища и механизмы Сотворённых Титанами.

Война с Винтерскорнами[31] [Снежнескорнами]

Изгнанные Локеном вышедшие из Кузни Титанов расселились по северу Калимдора. Громыхающие гиганты постепенно разошлись по горам и морям, исчезая из виду. Земельники копали глубокие туннели, где им часто приходилось сражаться с жестокими и недоразвитыми существами, известными как трогги. Большинство врайкулов остались на поверхности, собираясь в небольшие кланы. Кто-то из них, подобно кочевникам, бродил по северу, другие же строили поселения в лесной тундре.

Хрупкий мир держался между этими вышедшими из Кузни Титанов. Но долго он не продлился, злые силы постепенно устанавливали свою власть за территорией когда-то принадлежавшей Хранителям. Среди этих сил действовали два создания Локена, могучие огненные гиганты, Волкан и Игнис.

Эти двое смотрели на Шторм Пикс [Грозовую Гряду] вокруг Ульдуара как на землю, созданную для завоевания. Но для захвата территории им была необходима армия. Так они обратили своё внимание на яростных Винтерскорнов [Снежнескорнов] — один из кланов врайкулов.

Хотя у многих врайкулов сражения были в крови, большая их часть избегала битв друг с другом. Винтерскорны [Снежнескорны] же были исключением. В их клане развивалась жестокая, агрессивная культура, во многом по причине веры, что после смерти их могут ждать в Залах Доблести. Они наслаждались конфликтами, как внутри клана, так и с ближайшими вышедшими из Кузни Титанов.

Волкан и Игнис силой захватили власть в клане и разожгли их любовь к битвам. Гиганты усилили металлическую кожу врайкулов зачарованной броней и выковали могущественное оружие, способное с лёгкостью рассекать как камень, так и металл из которых были сделаны вышедшие из Кузни Титанов.

———————————————————————————————————————

Трогги и создание Ульдамана

[31] Winterskorn.

В своей битве с Древними Богами Хранители использовали Кузню Воли для создания помощников в деле изменения мира. Но их первые матрицы были слишком сложны и перегружены. В результате, вместо замечательных помощников из Кузни Титанов вышли каменнокожие звери — трогги. Хранители быстро внесли правки в матрицы, и следующее поколение стало известно как земельники.

Хранителей беспокоили трогги, но уничтожить их не поднималась рука. Ироная построила небольшое подземное хранилище, Ульдаман. Оно должно было стать местом содержания, погруженных в стазис, троггов. Некоторые из них умудрились сбежать в недавно упорядоченный мир, другие же сумели забраться аж в Дипхольм [Подземье], находящийся в Плане Стихий.

———

Но как только эта новая армия стала готова к боевым действиям, в дело вступило проклятие плоти. Металлическая кожа врайкулов стала хрупкой и непрочной.

Но, несмотря на это, Волкан и Игнис не бросили своих планов. Они понимали, что более нельзя полагаться только на Винтерскорнов [Снежнескорнов]. Для усиления армии они создали оплавленных големов и железных созданий по собственным чертежам.

Многочисленная армия Винтерскорнов [Снежнескорнов] выступила против добронравных земельников, штурмуя их подземные пещеры. Земельники были абсолютно не готовы что-либо противопоставить настолько организованной армии. Лишь небольшой группе земельников удалось спастись от тотального уничтожения и отправиться на поиски Тира, Аркедаса и Иронаи, пока ещё успешно избегавших гнева Локена.

Потрясённые новостями, Тир с соратниками тотчас отправился в пещеры земельников на подмогу. Тир вместе с храбрейшими из земельников сражался со Винтерскорнами [Снежнескорнами], пока Аркедас и Ироная создавали защиту от будущих нападений. В итоге, земельники с помощью Хранителей отбросили Винтерскорнов [Снежнескорнов].

Хотя попытка завоевать Шторм Пикс [Грозовую Гряду] провалилась, Волкан и Игнис не признали поражение. Они вернулись к своим дымящимся кузням и создали новую армию, ещё сильнее предыдущей. Неудовлетворенные големами, они создали зачарованные оковы, которые позволяли обращать в рабство целые стаи протодраконов. И не для того чтобы ездить на них. Военные машины, обвешанные вооружением, вселяющим ужас в сердца земельников — вот кем стали протодраконы в руках гигантов.

Последовавшая атака Винтерскорнов [Снежнескорнов] смяла защиту земельников, и им пришлось спасаться бегством. Земельники бежали по ледяным перевалам, но убегать было бесполезно. Врайкулы и големы отлавливали их на земле, в то время как протодраконы нападали с неба. Даже Хранителям пришлось отступить перед яростью Винтерскорнов [Снежнескорнов].

Понимая, что им не победить Винтерскорнов [Снежнескорнов] Тир воззвал к Аспектам. Благородные Аспекты пришли в ярость, увидев, сколько вышедших из Кузни Титанов погибло. Ярость многократно усилилась, когда они узнали об обращении в рабство протодраконов. Без тени сомнения Аспекты поднялись в воздух и обрушились на Винтерскорнов [Снежнескорнов].

Как и в битве с Галакрондом, Аспекты работали совместно против армии врайкулов. Алекстраза не давала Винтерскорнам [Снежнескорнам] разбежаться, формируя стены зачарованного огня. Малигос вытягивал магию, что питала големов, без неё они становились бесполезными истуканами. Вдобавок он разрушал чары на оковах протодраконов, возвращая им свободу. Нелтарион воздвигал каменные стены, запирая врайкулов в ловушках. И, наконец, Изера и Ноздорму, объединив свои силы, накладывали на врайкулов заклинание, призванное положить конец конфликту.

Изера и Ноздорму окутывали Винтерскорнов [Снежнескорнов] густым туманом, заставляя их уснуть. Эти обездвиженные создания были заперты в могильниках по всему северному Калимдору. Но они не наслаждаются дрёмой Изумрудного Сна. Страдания наполнили их нескончаемый сон на многие и многие тысячелетия.

Но проклятие плоти так было не остановить, поэтому наконец-то проснувшись, Винтерскорны [Снежнескорны] обнаружили, что почти все из них стали смертными существами из плоти и крови.

Диски Норганнона

После победы над Винтерскорнами [Снежнескорнами], Хранитель Тир наконец-то обратил внимание на Локена. Пока Ульдуар будет запечатан, а вышедшие из Кузни Титанов разобщены, в мире будут возникать конфликты. Тир пришёл к мрачному выводу, что если он не вмешается в дела Локена, Азерот погрузится в бездну войны и хаоса.

Конфронтация с Локеном потребует годы подготовки. Поэтому Хранители решили начать с разведки. Лучшим способом понять что произошло, было использование дисков Норганнона, в них хранились записи обо всем происходящем на Азероте, включая предательство Локена. Если и был шанс исправить сотворённое им, то его можно было получить, только тщательно их исследовав. Поэтому Хранители разработали план по похищению дисков Норганнона из Ульдуара.

Закончив детали хитрого плана, Тир прибыл к вратам Ульдуара. Там он потребовал от Локена уступить крепость ради Азерота, угрожая жуткими последствиями в случае отказа. Локен вступил с ним в диалог, пытаясь убедить Тира, что незачем всё так усугублять. Разговор превратился в перепалку, как и надеялся Тир. Отвлечённый, Локен не заметил как Аркедас и Ироная проникли в Ульдуар и стащили диски Норганнона.

Убедившись, что диски в их руках, Тир с соратниками снова скрылся среди ледяных скал и каньонов Шторм Пикс [Грозовой Гряды]. Они знали, что скоро Локен хватится дисков и начнет поиски. Поэтому Хранители начали подготовку к путешествию на юг, где планировали найти убежище, чтобы обдумать следующий ход.

Перед тем как отправится в путь, Тир собрал большое количество вышедших из Кузни Титанов, которые населяли Ульдуар. Большая группа врайкулов, поражённая проклятием плоти, выжившие земельники и множество мехагномов согласились покинуть Шторм Пикс [Грозовую Гряду]. Тир, Аркедас и Ироная видели в них жертв вероломства Локена и обещали организовать им безопасное место, перед попыткой освобождения Ульдуара. Они шли на юг неделями, веря, что ускользнули от Локена.

Когда Локен понял, что диски похищены, его охватила паника. Ведь если Тир предъявит диски Алгалону или Пантеону, то жить Локену останется недолго. В отчаянии он обратился к существам, чья сила, как он знал, была соизмерима с Тиром и позволила бы древним К’Тракси: Заказжу и Кит’иксу вернуть диски Норганнона.

Заказж и Кит’икс были наиболее жестокими и коварными генералами Чёрной Империи. Давным-давно, Хранители заперли их, как и других Н’раки в подземных тюрьмах вместе с Древними Богами. Приложив значительные усилия Локен смог выкопать и вернуть к жизни тела генералов. Почувствовав влияние Йогг-Сарона на разум Локена К’Тракси беспрекословно отправились выполнять приказ — догнать и убить Тира и всех кто с ним.

На юге, в тихом и спокойном лесу Заказж и Кит’икс нагнали беглецов. Опасаясь за жизни союзников, Тир приказал Аркедасу и Иронае вести вышедших из Кузни Титанов дальше на юг. Он же постарается задержать К’Тракси насколько хватит сил.

Лишь крупица сил Агграмара находилась в железном теле Тира, но благородный дух Титана не ослабел. Тир не мог отступить, когда жизни невиновных были под угрозой.

На протяжении его схватки с К'Тракси потоки тайной и тёмной магии проносились по когда-то мирному лесу. Жестокая битва одинокого Хранителя и двух К'Тракси длилась шесть дней и ночей. Но ни Тир, ни его противники не сдавались. Чувствуя усталость, Тир решил принести себя в жертву, дабы защитить своих друзей. Он выплеснул всю свою оставшуюся мощь на К'Тракси вложив в неё свою жизненную силу. Ярчайшая вспышка тайной магии, встряхнувшая мир, озарила всё вокруг.

На юге, Аркедас и Ироная наблюдали за магическими вспышками, озарявшими горизонт. Когда светопреставление завершилось, они вернулись на поле боя. Там в кратере, оплавленном тайной магией лежали безжизненные тела Тира и Заказжа.

Несмотря на численное преимущество противника, Хранитель Справедливости почти победил обоих К'Тракси. Выживший Кит'икс чудом избежал гибели от яростной атаки Тира. Сильно израненный К'тракси в панике бежал на запад. В следующий раз его увидят только спустя тысячелетия.

В честь их погибшего товарища Ироная назвала лес, окружающий кратер, Могилой Тира, на языке врайкулов это произносилось как Тирисфал. Она и её соратники похоронили Тира вместе с его противником на месте их гибели. Серебряная длань Тира, стала надгробием — памятник его отважной жертве.

Хотя все и поклялись помнить жертву Тира, врайкулам хотелось сделать нечто большее. Их настолько впечатлили деяния Хранителя, что они решили разбить лагерь вокруг могилы и охранять его покой до конца их жизни.

Аркедас и Ироная отнеслись с уважением к желанию врайкулов поселиться в лесах Тирисфал. Они вместе с мехагномами и земельниками продолжили путь на юг. Остановились они в восточной крепости Титанов — Ульдамане. Аркедас, Ироная с помощниками расширили крепость и создали специальное хранилище для дисков Норганнона, затем они поклялись охранять историю Азерота ценой своей жизни[32].

Время шло и некоторые из земельников начали замечать проявления проклятия плоти. Многие вышедшие из Кузни Титанов опасались последствий, они попросили Аркедаса поместить их в стазис до тех пор, пока не будет найдено лекарство. Хранитель согласился, пообещав разбудить их в будущем. И он запер спящих вышедших из Кузни Титанов в обширных подземных хранилищах Ульдамана.

Мехагномы же отказались погружаться в стазис. Хотя и понимая, что однажды проклятие плоти их доконает, они решили заботиться об Ульдамане и его чудесных механизмах.

———————————————————————————————————————

Жертва Тира

Смертные, что когда-то заселят Тирисфал, будут чувствовать два вида энергии, соперничающие друг с другом. Землю наполняли остатки духа Тира и его противника Заказжа. Некоторые будут вставать на сторону Тира, другие же окунутся в тёмную ауру К'Тракси.

———————————————————————————————————————

[32] По всей видимости Аркедас и Ироная приняли нас за агентов Локена и погибли, хотя могли и поговорить, раскрыв тайны Дисков Норганнона.

Иллюстрация 6: Серебряная длань Тира и врайкулы, что охраняют его покой.

В далёком Ульдуаре Локен пришёл в отчаяние, поняв, что К'Тракси потерпели неудачу. Он предположил, что со смертью могучего Тира, Аркедас и Ироная не осмелятся штурмовать Ульдуар. Но похищение дисков Норганнона всё ещё представляло для него угрозу. Украсть или уничтожить эти диски Локен уже не мог — Аркедас и Ироная могли с лёгкостью закрыть Ульдаман от посторонних.

Локен решил разработать замену дискам Норганнона. Архив собственной работы, названный Трибуналом Веков, содержал измененные исторические события, где все его грехи были удалены. Хотя Трибунал Веков работал, сохраненная в нём история была исковеркана до такой степени, что сам Локен перестал её понимать[33].

Затем Локен, полагая, что Аркедас и Ироная обратятся к Алгалону, решил изменить работу системы связи Титанов в Ульдуаре. После внесённых изменений ни одна живая душа не могла связаться с Алгалоном. Только смерть Локена привлечёт созвездие на Азерот. Поскольку Локен предполагал, что его палачами станут Аркедас и Ироная, то пришествие Алгалона станет его местью, местью, что сотрет всё живое на Азероте[34].

Дети гигантов: рождение человечества

Оставшиеся кланы врайкулов воспользовавшись тем, что Винтерскорны [Снежнескорны] спали зачарованным сном, а большая часть земельников оказалась заперта в Ульдамане, стали основной силой северного Калимдора. С течением времени их различные кланы процветали. Кланы развили собственные уникальные традиции и культуру, распространяясь по непрощающему северу.

Одним из сильнейших кланов были Укротители Драконов[35]. Как и Винтерскорны [Снежнескорны], они обнаружили, что их железная кожа со временем превращается в плоть. Лидеры клана решили сбалансировать слабеющую мощь, подчинив древних протодраконов своей воле, как это делали в прошлом Винтерскорны [Снежнескорны].

Но в отличие от Винтерскорнов [Снежнескорнов], Укротители Драконов не считали протодраконов обычными боевыми животными. Они использовали их на охоте и в качестве ездовых животных. Со временем, протодраконы стали неотъемлемой частью культуры. И они были эффективным оружием против смертельных врагов врайкулов — джалгаров — свирепого народа человекоподобных медведей, предков современных фурболгов.

В правление короля Имирона, клан Укротителей Драконов смог одолеть своих врагов. В заранее спланированном наступлении, врайкулы атаковали и отбросили джалгаров в пущу центральных лесов Калимдора. Но, несмотря на радость победы, произошла трагедия: проклятие плоти продолжило развитие.

Женщины клана начали рожать слабых, уродливых детей — это породило многие страхи и суеверия. Некоторые врайкулы обвиняли Имирона в происходящем, да и у самого короля было мнение на этот счёт. Он считал, что в проклятии плоти виноваты мифические Хранители.

Хранители, которых врайкулы считали своими божественными создателями, исчезли из поля зрения поколения назад. Имирон убедил свой народ отречься от молчащих и равнодушных Хранителей, которые бросили их страдать от проклятия плоти. Он обещал объединить всех

---

[33] История действительно вышла довольно странной, примеры можно наблюдать, когда Бранн пытается получить к ней доступ в Чертогах Камня.

[34] Получается уже тогда, Локен знал, что когда Алгалон увидит распространение проклятия плоти, он инициирует процедуру уничтожения всего живого.

[35] Dragonflayer.

врайкулов под своими знаменами. Своим первым королевским актом Имирон повелел очистить клан от слабых отпрысков[36].

Многие из клана подчинились жестокому приказу Имирона. Некоторые же не смогли заставить себя убить невинных детей. Они решили спрятать своё чахлое потомство в мифическом месте, землях на далёком юге, где жил тот самый клан врайкулов, что путешествовал с Тиром, Аркедасом и Иронаей.

Некоторые из Укротителей Драконов отправились на юг, взяв с собой крохотных новорождённых, в поисках этого мифического убежища. Большинство из них пропало без вести. Но многие нашли что искали. С тяжёлым сердцем они оставляли своих любимых сыновей и дочерей в заботливых руках врайкулов, что населяли Тирисфал.

В последующие тысячелетия эти дети и их потомство под влиянием проклятия плоти стали полностью смертными созданиями из плоти и крови — людьми. Многих вышедших из Кузни Титанов: мехагномов, тол'виров, могу, гигантов постигла та же участь. Лишь немногие смогли избежать проклятия плоти. Как и планировал Йогг-Сарон, проклятие ослабило вышедших из Кузни Титанов. Но оно также наделило смертных определёнными качествами, которые никогда не нравились Древним Богам: смелость, решительность, героизм.

Не подозревая, что эти черты характера однажды изменят судьбу мира, Йогг-Сарон и другие Древние Боги сконцентрировались на своём освобождении. Обретение свободы займёт у них многие тысячелетия.

Однако в густом древесном сердце Калимдора зарождалась новая сила — дикие существа, появившиеся на ранних этапах развития мира. Они называли себя троллями, и не пройдёт много времени, прежде чем они узнают о тёмных существах, пленённых под землёй.

———————————————————————————————————————

Укротители Драконов и долгий сон

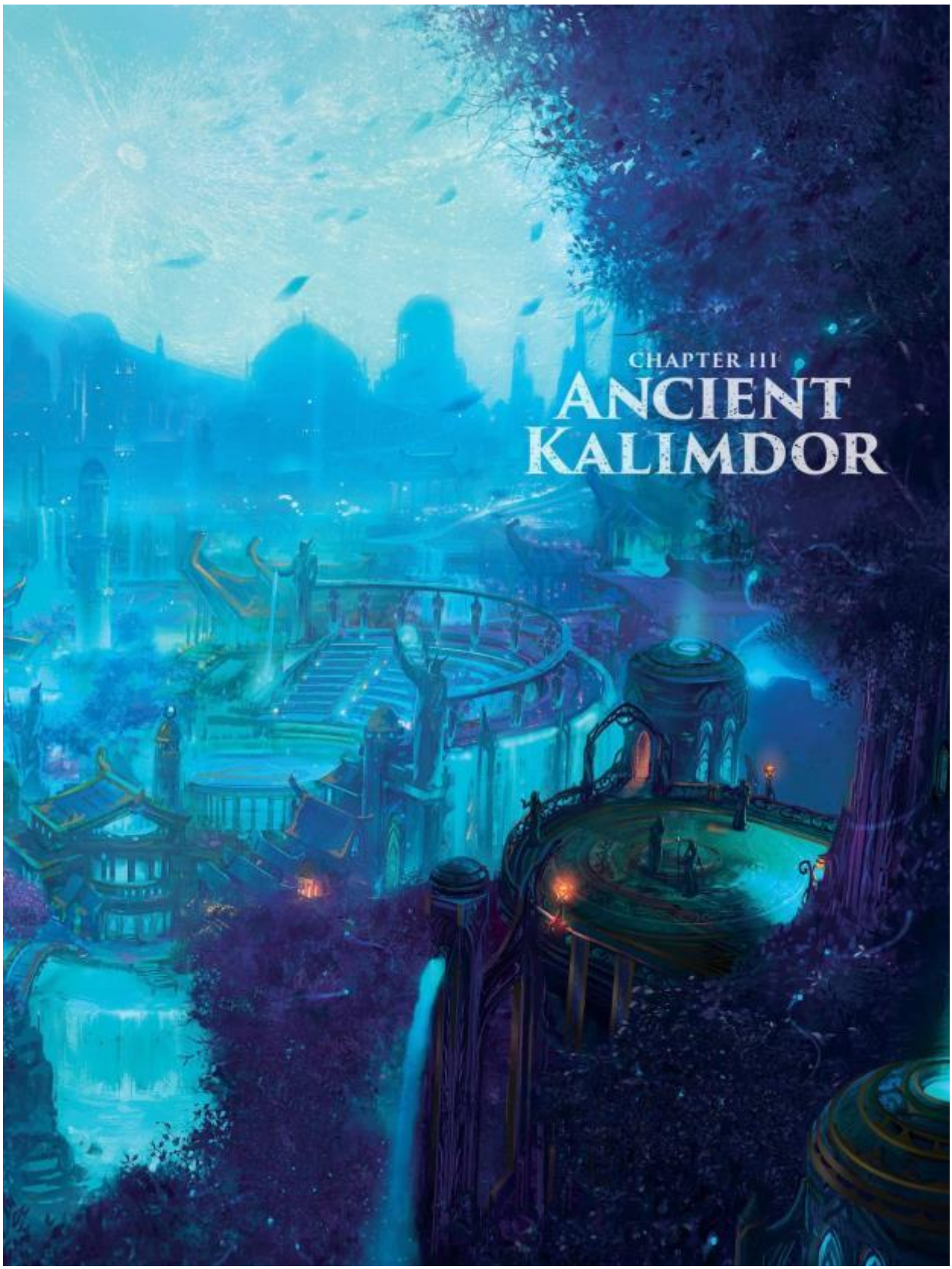
Укротители Драконов пытались снять с себя проклятие плоти различными способами. Но, несмотря на все их попытки, проклятие не исчезало и прогрессировало. В итоге, врайкулы погрузились в сон, в надежде приостановить действие проклятия плоти.

———————————————————————————————————————

[36] Эти события можно наблюдать в процессе прохождения цепочки заданий в Ревущем Фьорде.

Разворот 5: Зин-Азшари — столица империи ночных эльфов.

Хроники Варкрафта — страницы 68–69



Разворот 5: Зин-Азшари — столица империи ночных эльфов.

Хроники Варкрафта — страницы 68–69

Глава III: Древний Калимдор

Империя Зул и пробуждение Акиров

16 000 лет до открытия Тёмного Портала

Поколение за поколением жизнь развивалась на просторах упорядоченного Азерота. И наиболее пышным цветом жизнь цвела в лесах вокруг Колодца Вечности. Потоки жизненной силы Азерота усиливали и ускоряли циклы развития. Не прошло много времени как примитивные формы жизни эволюционировали в разумных существ.

Среди первых были тролли, плодовитые жестокие охотники и собиратели, что обитали в джунглях и лесах Азерота. Хотя интеллект троллей был едва выше среднего, силы и ловкости им было не занимать. Их уникальная физиология позволяла восстанавливаться после ранений с потрясающей скоростью, а в некоторых случаях даже давала возможность регенерации утраченных конечностей.

На ранних этапах развития у троллей был широкий спектр обычаев, основанных на суевериях. Некоторые практиковали каннибализм и посвящали себя военному ремеслу. Другие налаживали практику тёмной и могущественной магии — вуду. Единицы же посвящали себя поиску знаний в мистических ритуалах и медитации. Но, несмотря на различия в обычаях, все тролли разделяли веру в Диких Богов Калимдора. Они называли их Лоа и поклонялись им словно божествам.

Из-за их поклонения Диким Богам, тролли населяли горные местности и равнины южного Калимдора. Эти местности были домом для многих священных Лоа. Тролли дали горной гряде имя Зандалар и вскоре начали застраивать её склоны небольшими деревнями.

Самой могущественной группой троллей было племя Зандалар. Члены племени захватили почти все высокогорные площадки, будучи уверенные в святости этих мест. На вершинах гор они строили небольшие примитивные святилища. Со временем, на основе этим святилищ возник шумный храмовый город — Зулдазар.

На протяжении следующих столетий другие племена бросали вызов племени Зандалар ради земель и власти. Наиболее значимыми из них были грозные Гурубаши, Амани и Драккари. Племена Гурубаши и Амани претендовали на огромные участки густых лесов и джунглей Калимдора. Временами племена воевали между собой, обычно из-за охотничьих угодий. Но крупные конфликты были редкостью и они обычно не продолжались долго. Тролли были настолько умелыми и яростными бойцами, что подобный конфликт мог серьёзно навредить обеим сторонам. Нетронутой земли было в избытке во всех направлениях и племена быстро поняли, что было куда мудрее переселиться, нежели воевать.

Но лишь одна область была под запретом — небольшой курган с чёрными камнями в предгорьях Зандалар. Лоа грозили знахарям и жрецам племён тяжкими последствиями, ежели кто нарушит запрет и потревожит эти камни. И много лет тролли не осмеливались нарушить запрет.

Пока любопытство не победило.

Иллюстрация 7: Столица троллей Зандалар — Зулдазар.

Группа мятежных троллей проникла к запретному кургану. Они обнаружили, что чёрные камни на самом деле были наростами на шкуре ужасного существа. Никто из троллей не видел ничего подобного. Они поверили, что перед ними неизвестный Лоа, и притом крайне могущественный, раз его опасаются другие Лоа. И тролли провели жестокие ритуалы и жертвоприношения в попытках пробудить спящего монстра.

Разбуженный кровавыми подношениями огромный К'Тракси безжалостно убил всех, кто участвовал в ритуалах. Тролли не знали, что перед ними был Кит'икс, тот самый К'Тракси, что выжил в битве с Хранителем Тиром. Тяжелораненый, он сбежал с поля боя на юго-запад, где погрузился в спячку в предгорьях Зандалар. Обеспокоенные его присутствием, древние Лоа, что жили в предгорьях, засыпали Кит'икса землёй в надежде, что более его никто не побеспокоит.

Проснувшийся К'Тракси смотрел на цивилизацию троллей с презрением, для него она была лишь бледной тенью Чёрной Империи далёкого прошлого. Кит'икс знал, что падение этой жалкой цивилизации доставит удовольствие Древним Богам, поэтому К'тракси высвободил свой разум и довольно быстро нашёл тех, кого можно подчинить — Акиров. Тысячелетиями после падения Чёрной Империи эти инсектоиды прятались в небольших норах и туннелях под землёй.

Кит'икс сплотил рой Акиров, подталкивая их к войне и возвращению Азерота под их власть. В то время как К'Тракси продолжал набираться сил, инсектоиды строили обширную подземную империю — Азж'Акир. Кит'икс терпеливо наблюдал и ждал, пока ряды Акиров множились. В подходящее время К'тракси вывел свою новую армию из подземелий и они обрушились на наземный мир.

Охотничий опыт троллей делал их грозным противником, но с угрозой подобной Акирам они ещё не сталкивались. Большое количество мелких племен погибло в стычках с неумолимыми легионами инсектоидов.

Когда Акиры приблизились вплотную к горам Зандалар, они столкнулись с Империей Зул. Зандалары смогли объединить разрозненные племена в единую силу, члены этого союза отбросили свои различия и начали работать вместе против Акиров.

Зандалары стали командующими военными силами империи. Их храмовый город располагался высоко в горах, позволяя идеально видеть наступающих врагов и планировать атаки на их слабые места. С помощью племени Зандалар тролли использовали тактику засад в джунглях, эффективно уничтожая небольшие отряды Акиров. Уважаемые племенами жрецы обращались за помощью к Лоа. И Лоа ответили, они присоединились к боевым действиям троллей, вгрызаясь в ряды Акиров. Им даже удалось изувечить Кит'икса.

Акиры были вынуждены отступить, даже не начав осаду священных гор. Кит'икс, получив тяжёлые увечья в схватке с Лоа, сбежал на северо-восток с преданными ему Акирами. Там он планировал передохнуть и залечить раны пока Акиры ведут боевые действия с троллями.

Хотя троллям и удалось заставить Акиров отступить, Зандалары понимали, что их противник всё ещё смертельно опасен. Если оставить всё как есть, инсектоиды рано или поздно начнут терроризировать отдалённые территории троллей.

По приказу Зандалар другие племена начали преследование Акиров. Тролли быстро поняли, что недостаточно просто убить инсектоидов. Если хотя бы одному Акиру удавалось сбежать под землю, то там появлялась колония и вскоре размножившиеся Акиры вылезали на поверхность. Для окончательной победы требовалось держать весь континент под защитой. Для этого Зандалары предложили наиболее амбициозным кланам обустроить свои крепости по Азероту. Лидерами среди этих племен были Амани, Гурубаши и Драккари. После победы над Акирами, они могли бы беспрепятственно распоряжаться новыми землями, не вступая в конкурентную борьбу.

Игра на амбициях была успешна. Драккари вслед за Акирами отправились на ледяной север. И там они столкнулись с порабощёнными тол'вирами. Небольшая группа вышедших из Кузни Титанов, что населяла внешние области Ульдуара, была захвачена и порабощена Акирами. Эти яростные каменные тол'виры, обсидиановые уничтожители, почти победили Драккари. Но годы сражений сделали своё дело, и тролли смогли придумать изощренные способы, позволяющие свалить с ног и расколоть на куски их противников.

Гурубаши тоже столкнулись с порабощёнными вышедшими из Кузни Титанов. Это племя отправилось на юго-запад, где Акиры захватили Ан'Кираж, тюремный комплекс, где содержался К'Тун. Проникнув в комплекс, инсектоиды поработили анубисатов, что охраняли тюрьму.

В первых столкновениях с Акирами Гурубаши несли тяжёлые потери. Инсектоиды и могучие анубисаты стёрли в порошок несколько крупных укреплений. Затем Зандалары посоветовали жрецам Гурубаши разделить племя на небольшие мобильные группы вместо больших армий. Эта тактика позволила постоянно нападать на Акиров, изматывая инсектоидов на протяжении многих лет. Хотя у Гурубаши и не получилось полностью уничтожить угрозу Акиров, взамен они получили контроль над обширными землями вокруг Ан'Киража.

Тем временем Амани занялись уничтожением Кит'икса. Они шли по следу К'Тракси далеко в северо-восточные леса по пути вырезая бессчётное множество Акиров. В последнем бою всё племя предприняло смертельно опасную попытку атаковать Кит'икса и его оставшихся инсектоидов. Лишь малая часть Амани выжила, но К'Тракси был убит неустанными охотниками.

Хотя и высокой ценой, грозная репутация стала легендарной среди других племён. На том месте, где они убили Кит'икса, тролли возвели новое поселение. Однажды оно вырастет в обширный храмовый город — Зул'Аман.

Со смертью К'Тракси Акиры перестали яростно сражаться. Чаша весов в войне между Акирами и троллями склонилась на сторону Зандалар. Полное уничтожение Акиров стало первоочередной задачей троллей.

Спустя сотни лет кровавых сражений тролли сокрушили империю Акиров, оттеснив инсектоидов на южные и северные пределы континента. Центральный Калимдор был окончательно очищен от их присутствия. Выжившие Акиры укрепили свои подземные колонии, сдерживая атаки троллей. Поскольку инсектоиды потеряли интерес к сражениям, тролли объявили себя победителями.

———————————————————————————————————————

Нерубы, Киражи и Богомолы

Три различные культуры возникли на обломках империи Акиров. Инсектоиды на севере собрались неподалёку от подземной тюрьмы Йогг-Сарона. Присутствие Древнего Бога со временем изменило их внешний вид, превратив их в Нерубов. Их королевство стало называться Азжол-Неруб.

Акиры на юго-западе поселились в Ан'Кираже, захваченной тюрьме К'Туна. Его влияние медленно превратило Акиров в Киражи.

Акиры же на юго-востоке нашли место, где ещё чувствовалось влияние И'Шараджа. Они превратились в Богомолов. Ещё до падения империи Акиров они основали великую колонию Манти'весс[37] неподалёку от Вечноцветущего Дола.

———————————————————————————————————————

[37] Про Манти'весс практически ничего неизвестно, возможно, Богомолы забросили эту колонию после нападения могу, либо она была переименована.

Когда война перестала скреплять племена троллей, они отстранились и отделились друг от друга. Далёкие крепости разных племён превращались в бурлящие жизнью храмовые города и в даже самостоятельные империи. Зандалары же отступили на свои горные плато, где занялись спиритуализмом. Но среди различных племён троллей они всегда будут обладать громадным влиянием.

Цикличность атак Богомолов

Почти под конец войны с троллями, группа Акиров собралась на южной оконечности Калимдора, там под корнями великих деревьев кипари они основали новую империю. Эти инсектоиды, впоследствии ставшие Богомолами не видели смысла в сражении, так как знали, что недостаточно сильны для победы.

Подобное заключение было необычно для инсектоидов, но таково было мышление Богомолов. Они продолжали ревностно чтить Древних Богов, веря в то, что однажды их древние хозяева выберутся из своих тюрем и вновь будут править Азеротом. Оптимальным способом служения было желание не тратить силы Богомолов, а копить их, совершенствовать и усиливать. Так Богомолы станут сильнее без угрозы их выживанию.

С обыденной жизнью Богомолов управлялась уважаемая императрица, судьбами же управляли другие. Они называли себя Клакси — в переводе, жрецы. Клакси контролировали действия императрицы и роя Богомолов в надежде сохранить и усилить свой народ. Вместо попыток отомстить троллям Клакси обратили своё внимание на другого врага.

Рядом с Богомолами обитали могу, могучие вышедшие из Кузни Титанов создания в чьи обязанности входила охрана Вечноцветущего Дола. Богомолы испытывали странную тягу к этой долине. Хотя они и не подозревали этого, причиной их тяги было присутствие Древнего Бога И’Шараджа, чье гниющее сердце было заперто Верховным Хранителем Ра в подземельях долины.

Привлечённые тьмой, Богомолы предприняли внезапную атаку на могу. Но вышедшие из Кузни Титанов выстояли и загнали нападавших обратно в леса кипари.

Но Клакси не сочли поражение провалом. Выжившие Богомолы стали опытнее, сильнее и хитрее. Клакси выждали сотню лет и повторили атаку, в неё отправилось новое поколение Богомолов. Как и в прошлый раз выжили сильнейшие.

Так в атаках Богомолов появилась цикличность. Каждую сотню лет рождалось новое поколение Богомолов для нападения на могу. Яростные сражения отсеивали слабых и только сильнейшие возвращались к деревьям кипари. Всего за несколько циклов цивилизация Богомолов стала лучше в физическом плане, и они жестко сфокусировались на истреблении слабостей и развитии сильнейших навыков.

Могу отнеслись к изменениям со всей серьёзностью. Они провели атаку на Манти’весс дабы остановить развитие Богомолов.

Атака пришлась на крайне неудачное время для Богомолов. До появления нового поколения оставался не один десяток лет. Нападающих могу было в разы больше обороняющихся. Вышедшие из Кузни Титанов смяли защиту, уничтожив даже сильнейших воинов прошлых поколений. Но одному Богомолу — Корвену удалось изменить ход сражения. Вооружённый клинками из янтаря кипари, он с лёгкостью потрошил могу, сорвав их атаку и постепенно заставив их отступить. Боевые навыки Корвена были настолько замечательными, что многие Богомолы верили, что он был способен обманывать смерть[38].

[38] Особенность Корвена: покрыться слоем янтаря при опасности, тем самым регенерируя жизненные силы.

Старейшины Клакси объявили Корвена идеалом и обещали, что его деяния войдут в легенды, передаваемые следующим поколениям. Но Корвена это не удовлетворило. Он понимал, что его появление в тёмный час было всего лишь счастливой случайностью. И ему не хотелось, чтобы оборона Богомолов зависела от подобных случайностей. Клакси согласились и возложили на него поиски решения.

После нескольких лет экспериментов с соком кипари, Корвен обнаружил, что живое создание может быть помещено в янтарный кокон, где оно может находиться тысячи лет. Если Клакси поместят своих величайших воинов в подобные коконы, то их можно будет разбудить в час нужды. Корвен стал первым прошедшим эту процедуру. В честь его деяний Клакси назвали его Корвеном Первейшим — первым из многих идеалов. И пока он лежал в своей янтарной гробнице, цикл атак, который он почти в одиночку спас, продолжился, не прерываясь в течение многих поколений.

Время сотен королей

15 000 лет до открытия Тёмного Портала

Хотя Верховного Хранителя Ра никто не видел уже тысячелетия, верные ему могу несли свою службу по охране Вечноцветущего Дола, отражая атаки Богомолов. Вера в то, что однажды Верховный Хранитель вернётся, держалась сотни и сотни лет невзгод. Но вера исчезла, как только появилось проклятье плоти. Впервые могу столкнулись с проблемами смертных. Страх и неуверенность заполнили их сердца. Небольшие споры перерастали в конфликты, насилие и даже в кровавые потасовки. Общество могу распадалось на кланы, которые яростно сражались за власть. Но кто бы ни побеждал, его быстро смещал новый, более сильный кандидат. Под влиянием междоусобиц начала меняться их культура, язык, сознание и цели жизни. Этот период смуты стал известен как время сотен королей и могу почти приблизились к самоуничтожению.

И только их базовые инстинкты по защите Дола предотвращали самоуничтожение. Перед нападением роя Богомолов, могу забывали про свои распри и все кланы объединялись, чтобы дать отпор. Но, как только рой отступал, раздоры снова разделяли общество могу.

Пока могу сражались с Богомолами, вокруг Вечноцветущего Дола появлялись новые народы. Многих из них привлекали скрытые в Доле силы. Среди этих народов были Цзинь-юи, гуманоиды с рыбьими головами, населяющие реки и озёра. Дерзкие и озорные обезьяны, известные как хозены, населили дремучие джунгли, окружающие долину. Но наиболее разумными были мудрые пандарены.

Такой расцвет природы привлёк четверых Диких Богов. Их звали Сюэнь, Белый Тигр, Юй-Лун, Нефритовая Змея, Чи-Цзи, Красный Журавль и Нюцзао, Чёрный Бык.

Сюэнь и другие Дикие Боги поселились в долине, присматривая за мириадами форм жизни. Хотя военные действия могу и беспокоили их, наблюдение за развитием других народов приносило им радость. В частности четверка Диких Богов сблизилась с пандаренами, во многом по причине их чрезвычайного миролюбия.

Пандарены считали Диких Богов, которых они называли Небожителями, добрыми богами. Они разработали систему поклонения этим удивительным созданиям. Взамен Дикие Боги делились знаниями с пандаренами, воспитывая в них любовь к философии и природе. По завету Небожителей пандарены сформировали культуру мира и гармонии с окружающей средой.

Но вскоре у могу появится новый лидер, который бросит вызов этой философии. Его звали Лэй Шэнь и его правление будет угрожать не только смертным жителям долины, но и самим Небожителям.

Разворот 6: Азерот после войны троллей с Акирами.

Хроники Варкрафта — страницы 76–77

Разворот 6: Азерот после войны троллей с Акирами.

Хроники Варкрафта — страницы 76–77

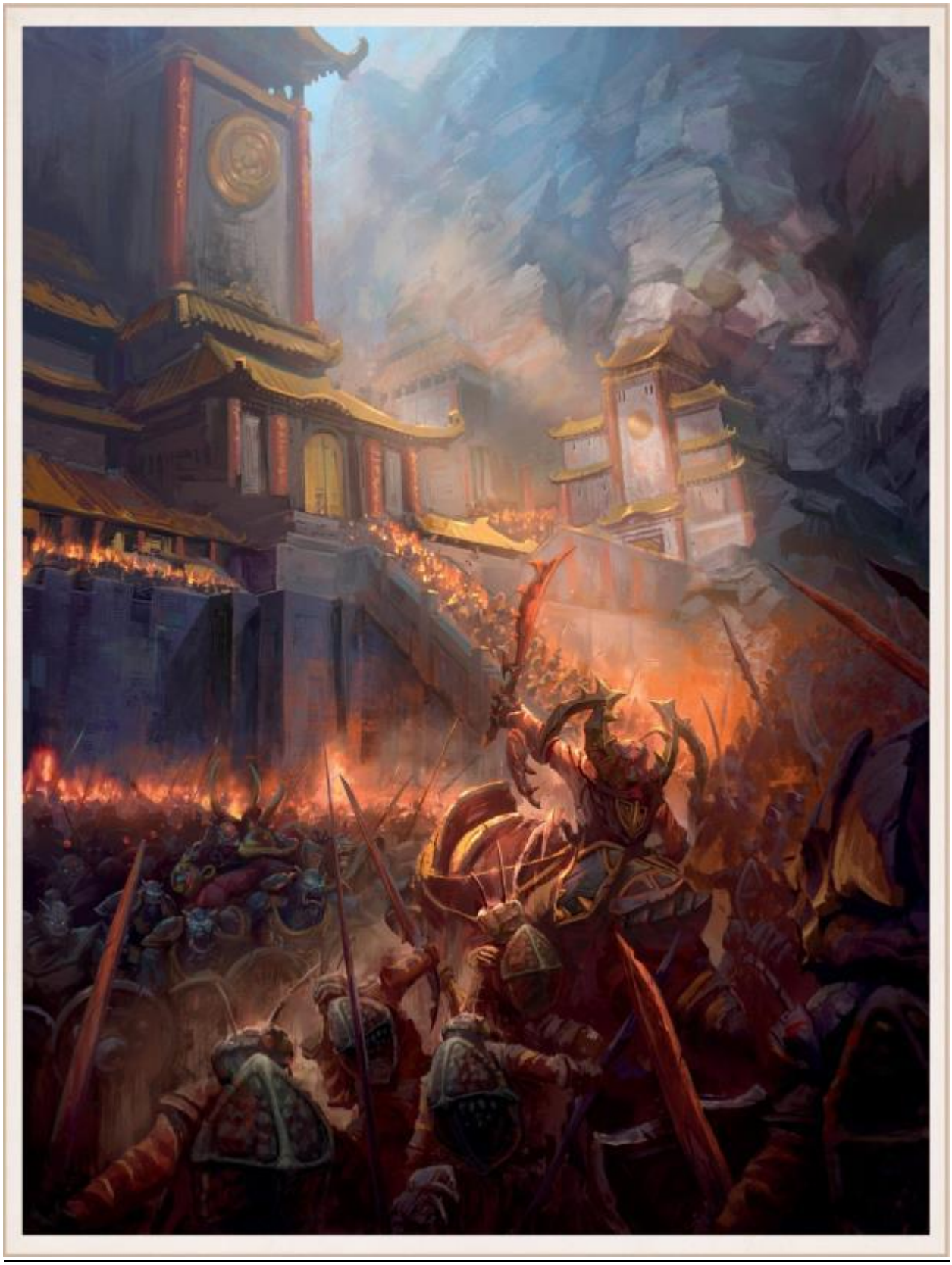


Иллюстрация 8: Могу защищают свои земли от Богомолов.

Властелин Грома

15 000 – 12 200 лет до открытия Тёмного Портала

Пока пандарены и другие народы развивались, обитая вокруг Вечноцветущего Дола, могу продолжали свои склоки. Именно в это смутное время к власти пришёл Лэй Шэнь.

Потомок мелкого полководца, молодой Лэй Шэнь был вполне привычен к жестокости военных действий клана. Несмотря на его навыки и успешность в боях, он считал непрекращающиеся конфликты и политические игры растратой потенциала могу. Тем не менее, он оставался верным вассалом своего отца.

Когда близкий советник предал и убил отца Лэй Шэня, почти все соратники разбежались по другим кланам. С Лэй Шэнем осталась лишь горстка воинов. Но вместо мести и дороги насилия он избрал путь изгнания. Он путешествовал и медитировал, размышляя о недостатках своего рода.

Скоро интеллект Лэй Шэня стал неспособен давать ответы, и он отправился на поиски давно исчезнувшего мастера могу — Верховного Хранителя Ра.

Со временем Верховного Хранителя Ра стали называть Ра-Ден, что означало — мастер Ра на новом языке могу. Лишь немногие верили, что он всё ещё жив. Почему ещё их создатель позволяет им страдать от проклятия плоти? Лэй Шэнь верил, что у Ра-Дена был план, определённая цель и все злоключения могу всего лишь проверка. Возможно, это была воля Титанов, ведь Ра-Ден всего лишь их живой инструмент.

После долгих лет поисков Лэй Шэнь нашёл вход в скрытые подземелья на севере долины, священные катакомбы, про которые могу забыли, погрузившись в междоусобицы. Там он нашёл Верховного Хранителя, сидящего в тишине под землёй. Ра-Ден не отреагировал на появление молодого могу. Он хранил молчание даже когда Лэй Шэнь начал задавать ему вопросы о смысле жизни могу.

———————————————————————————————————————

Сумасшествие Лэй Шэня

Решение отказаться от претензий на трон отца спасло жизнь Лэй Шэня. Обычно, со смертью лидера клана, его противники убивали всю его семью, тем самым уничтожая линию преемственности клана навсегда. Медитации Лэй Шэня были признаны знаком того, что он погрузился в отчаяние и безумие. Большинство посчитало, что он более не угроза.

———————————————————————————————————————

Дни, недели текли своим чередом и Лэй Шэня начало раздражать молчание Ра-Дена. Он пришёл к выводу, что Верховный Хранитель не размышлял о некоем искусном плане, и его не поглотили размышления о работе Титанов. Ра-Ден просто сдался, и страдания народа могу это результат его отсутствия.

Лэй Шэнь кричал в ярости на Ра, обвиняя его в предательстве Титанов. Его грубые слова пробудили Верховного Хранителя. Ра-Ден отвёл Лэй Шэня к Громовой Горе, где нескончаемые шторма рвали небеса. Ни один могу не осмеливался ступать на склоны этой горы, она считалась запретным местом. В огромном, вычурном хранилище, Верховный Хранитель призвал остатки сил

Аман’Тула и дал ответы Лэй Шэню. Титаны Пантеона были мертвы, убиты одним из них, а последней надеждой был Азерот, но его наводнили создания Бездны.

Ра-Ден полагал, что эти ответы сдавят душу Лэй Шэня кольцом горечи, как это произошло с его собственной, однако могу отреагировал совершенно иначе.

Лэй Шэнь решил, что если Ра-Дену больше не интересно дело Титанов, то он должен занять его место. Без предупреждения он напал и обездвижил Верховного Хранителя. Заковав Ра в зачарованные оковы, Лэй Шэнь вытянул из него силу, а затем похитил остатки сил Аман’Тула[39].

Сила, находящаяся за гранью понимания Лэй Шэня, наполняла его душу. Он запечатал Ра-Дена в Громовой Горе, не обращая внимания на ярость Верховного Хранителя, преданного своим созданием. Когда Лэй Шэнь спустился с горы и встретился с лояльными ему могу, они были поражены его силой. Слухи о ней поползли по кланам могу. Многие верили в то, что он вырвал и съел сердце бога, другие утверждали, что он вобрал в себя древние силы долины и наконец, некоторые утверждали, что он переродившийся Титан.

Но у всех этих историй было нечто общее: Властелин Грома требовал, чтобы все могу подчинились ему. Он объявил себя потомком Титанов и был готов предать смерти всякого, кто откажется присягнуть ему.

Лэй Шэнь принялся объединять кланы могу и создавать из них хозяев Азерота и защитников души мира. Междоусобные склоки были запрещены. Обладая властью над громом и молниями, Лэй Шэнь сокрушил всех, кто был против него. Те, кто погиб сразу считались счастливчиками, потому как выжившие заковывались в цепи на сотни и сотни лет.

Сначала большинство могу бежало от него прочь, но вскоре его чудеса начали привлекать сторонников. Властелин Грома мог использовать зачарованные инструменты Хранителей. Одним из них был двигатель Налак'ша, могущественное устройство, найденное Лэй Шэнем в горных пещерах на севере долины. Используя ее, могу начали изготавливать новых существ, как из плоти, так и из камня. Позднее с помощью машины действие проклятия плоти на могу было обращено вспять[40].

Под властью Лэй Шэня долину охватила пора жестокости и процветания. Для могу это было рождение славной империи. Для других же это было началом эры тирании.

Две империи

С ростом империи Лэй Шэня, он стал относиться ко всем живым существам, обитающим в его владениях как к рабам. Проклятие плоти было слабостью, и хотя не все могу могли быть излечены от него полностью, у них, в отличие от созданий из плоти, хотя бы был шанс.

Властелин Грома начал обращать в рабство население окружающих долину земель. У мудрых цзинь-юев была своя маленькая империя. Несмотря на отвагу в сражениях, цзинь-юи не смогли ничего противопоставить силе Лэй Шэня. Могу разграбили города и оставили их цивилизацию в руинах.

Узнав о судьбе цзинь-юев, пандарены отступили в Вершину Кунь-Лай на севере долины. Там они искали защиты Сюэня — Белого Тигра. Когда Лэй Шэнь привел свою армию, он вызвал Сюэня на дуэль, которая решит судьбу пандаренов. Белый Тигр согласился и много дней небеса над Вершиной Кунь-Лай сотрясались от шума великой битвы. Но разве мог Дикий Бог выстоять

[39] Этот факт кажется очень маловероятным. Чтобы могу смог с такой лёгкостью победить Хранителя, пожалуй Ра-Ден действительно сдался.

[40] Но, судя по всему, превратить человека во врайкула или дворфа в земельника двигатель не мог. Его сила была ограничена замедлением и обращением вспять еще незавершённого процесса превращения в создание из плоти и крови.

против силы Аман'Тула[41]. Лэй Шэнь приковал Сюэня возле вершины горы и заставил его смотреть, как могу обращали пандаренов в рабство. Опасаясь, что мирная философия пандаренов подточит его правление, Лэй Шэнь запретил пандаренам читать, писать и говорить на языке отличном от языка могу. Нарушение этих запретов каралось медленной жестокой смертью.

Могу создавали великолепные дворцы и памятники кровью и потом порабощённых народов. Скоро у империи был единый язык, общая система мер и весов и первый на Азероте записанный свод законов — жестокий кодекс, ставящий могу выше всех других существ. Лэй Шэнь также заставлял рабов исполнять роль солдат или строителей, возводящих грубые укрепления против Богомолов. Так появился Серпент Спайн[42] [Змеиный Хребет] — колоссальная каменная стена, ограждающая могу от земель инсектоидов. Когда рабы погибали или были неэффективны, Лэй Шэнь создавал новых, используя силу двигателя Налак'ша. Так были созданы многие создания, как например миниатюрные, но выносливые груммели, или жестокие, рептилиеподобные сауроки.

———————————————————————————————————————

Предательство хозенов

На пике своего развития империя цзинь-юев была тесно связана с хозенами. Они вместе согласились сдерживать силы могу. Однако накануне главной битвы против войск Лэй Шэня хозены предали их. Так называемые союзники цзинь-юев принесли присягу Властелину Грома в обмен на так и не полученные льготы. Это предательство гарантировало поражение цзинь-юев и стало источником межрасовой вражды между ними и хозенами на многие поколения[43].

———————————————————————————————————————

Судьба небесных защитников

После того как Лэй Шэнь пленил Белого Тигра, другие Небожители пришли на помощь пандаренам. Но, как и Сюэнь они покорились воле Властелина Грома. Лэй Шэнь запретил поклонение Небожителям, угрожая смертью ослушавшимся. Пандарены потеряли большую часть связей с Дикими Богами, но некоторые бесстрашные рабы в тайне сохранили учение Небожителей.

———————————————————————————————————————

Империя могу быстро привлекла внимание других цивилизаций Азерота. Зандалары были поражены божественной силой Властелина Грома. Один из лидеров Зандалар, уважаемый верховный жрец Зулатра увидел в могу замечательнейшую возможность. Он со свитой троллей отправился в путешествие в земли Властелина Грома, где они сделали ему простое предложение. Если могу обладают властью над этим миром, то тролли обладают знаниями. Нашим империям есть чем улучшить друг друга и нам стоит обменяться секретами. Как только они станут союзниками, то ничто на Азероте не сможет им противостоять.

Предложение заинтересовало Лэй Шэня. Впервые он столкнулся с живыми существами, которые стремились к изменению окружающего мира, вместо того чтобы жить с ним в мире. Могу редко отправлялись в далёкие путешествия, предрассудки и долг по охране долины всё ещё

[41] Но несколько дней он все же выстоял, правда и силы Аман'Тула там была лишь частица.
[42] Serpent Spine
[43] Для мудрых цзинь-юев довольно странно так долго держать злость на хозенов, особенно если учитывать что, даже если они выступили бы совместо, Властелин Грома бы их разбил.

влияли на их действия. Они могли исследовать мир, будучи невеждами или же объединившись с троллями быстро познать его тайны.

По правде говоря, оба правителя планировали предательство. Зулатра верил, что Зандалары способны похитить божественную силу Лэй Шэня, как только обучатся секретам могу, а Властелин Грома планировал обратить Зандалар в рабов, как только они перестанут быть нужными. Эти планы они скрывали даже от собственного народа. Но на практике они договорились о взаимодействии, в обмен на знания Зандалар, могу обучат троллей основам тайной магии[44], также им были дарованы плодородные угодья на границах долины.

Лэй Шэнь даже заключил секретное соглашение с Зулатрой. Властелин Грома разработал способ вернуть к жизни свой дух в случае убийства. Но он не доверял это знание своим охочим до власти могу, ведь как только он погибнет, разгорится междоусобица за право наследования империи и никому не будет дела до воскрешения. Поэтому он передал этот способ племени Зандалар. Тролли понимали, что без него они не смогут ни полностью постичь тайные знания, ни получить его божественную силу.

Хотя оба правителя продолжали продумывать свои коварные планы, они так и не реализовались. Напротив, империи увидели друг в друге ценнейших союзников, и их соглашение длилось долгие годы.

Гибель Лэй Шэня

Пока Лэй Шэнь был занят объединением своей империи, тол'виры, охраняющие Ульдум, пытались пережить проклятие плоти. Зараза медленно ослабляла вышедших из Кузни Титанов, распространяясь среди населения. Но, несмотря на это, тол'виры терпеливо ждали известий с востока от Верховного Хранителя Ра или его могу.

Вскоре, они получили известия от лидера могу, что называл себя Властелином Грома. Будучи не в курсе о создании империи могу, тол'виры, заинтересовавшись, отправили послов на восток. Достигнув границ империи, послы поразились тому, чего смогли добиться родственные им могу, ведь в ряде случаев было обращено вспять проклятие плоти.

Лэй Шэнь тепло встретил послов и показал им чудеса его империи, от грандиозного Серпент Спайна [Змеиного Хребта] до позолоченных королевских дворцов в долине. Послов шокировало обращение со смертными народами, обращёнными в рабство. Но поскольку их главной задачей была охрана механизмов Хранителей в Ульдуме, тол'виры не вступили в конфликт.

Властелин Грома обратил внимание на эту задачу. Такой механизм Хранителей как Кузня Созидания был крайне важен… и Лэй Шэнь объявил послам, что с этого момента Ульдум становится частью его империи.

Он рассказал о том, что победил Верховного Хранителя и присвоил его силы, о том, что теперь он контролирует инструменты Хранителей. Получив управление Кузней Созидания, у Лэй Шэня, уже использующего двигатель Налак'ша, появлялась возможность переделать Азерот по собственному желанию. Тол'виры же, как вышедшие из Кузни Титанов, займут почётное место в империи могу, но Лэй Шэнь останется во главе навечно.

---

[44] Надо отметить, что тролли не обладали предрасположенностью к тайной магии в отличие от людей. Иначе не объяснить, почему тролли так и не достигли высот в чароплетении, в отличие от людей. Ночные эльфы не в счёт, так как на них оказал сильнейшее влияние Колодец Вечности. У людей и троллей же подобный источник отсутствовал. Или же Лэй Шэнь искусно водил за нос троллей, не обучая их основам тайной магии.

Иллюстрация 9: Властелин Грома сражается с Сюэнем.

Новость о предательстве Верховного Хранителя Ра Лэй Шэнем привела тол’виров в ярость. Они отвергли предложение Властелина Грома, поклявшись никогда не служить предателю, и спешно покинули империю тирана. Лэй Шэнь позволил им уйти, но предупредил, что возьмет желаемое силой. И армия тол’виров не сможет его остановить.

Властелин Грома был так уверен в победе, что позвал Зулатру присутствовать при захвате Ульдума, называя это величайшей победой империи могу. Престарелый лидер Зандалар согласился участвовать. Лэй Шэнь нашёл способы продлить жизнь тролля, а когда под его управлением окажется ещё один инструмент Хранителей, он мог узнать секреты вечной жизни. Почти вся правящая верхушка Зандалар также присоединилась к Зулатре, надеясь вернуться в Зулдазар получив в подарок вечную жизнь.

Лэй Шэнь вел армии могу и троллей на запад. Племени Зандалар были знакомы истории о землях возле Ульдума, но вживую их никто не видел. Чистейшие озёра и водопады в избытке наводняли густые джунгли, это был рай, наполненный незнакомыми формами жизни и чудесами, докуда хватало глаз.

Вся военная мощь Лэй Шэня маршировала по Ульдуму, остановившись только перед монолитными пирамидами — крепости Хранителей. Лишь небольшая группа тол’виров вышла противостоять могу. Лэй Шэнь рассмеялся, увидев их количество, он мог лично сокрушить это сопротивление.

В действительности же тол’виры понимали, что им не победить силы Властелина Грома. Пока Лэй Шэнь пробирался по Ульдуму, вышедшие из Кузни Титанов подготовили орудие защиты — Кузню Созидания, располагающуюся под крепостью. Тол’виры зная про чудовищный потенциал Кузни, способный уничтожить всё живое на Азероте, перенастроили её на меньший радиус воздействия.

Как только Лэй Шэнь повёл войска в атаку, злорадно улыбаясь грядущей победе, тол’виры активировали Кузню. Глубоко под землёй начал шуметь механизм. Земля вздыхала и изгибалась, пока волны энергии, источаемые Кузней, разливались по Ульдуму, уничтожая всё на своём пути. Вышедшие на защиту тол’виры и почти все живые существа на поверхности Ульдума мгновенно погибли.

Всё население Калимдора видело вспышку света на юге. Когда Кузня замолкла, Лэй Шэня и его союзников более не существовало. Почти все формы жизни были уничтожены и вместо дремучих джунглей, Ульдум являл собой каменистую пустыню. Конечно, спустя тысячелетия жизнь вернулась, но существующие тут джунгли уже никогда не смогли обрести прежнюю силу.

Выжившие тол’виры решили сделать всё возможное, чтобы никто более не попытался присвоить себе могущество Кузни. На ряд горных проходов было наложено скрывающее заклятие, таким образом, Ульдум скрылся от глаз смертных.

Отважная жертва тол’виров сохранила Кузню Созидания в безопасности как от рук Лэй Шэня, так и от амбиций последующих императоров могу. Гибель Лэй Шэня и правящей верхушки Зандалар разрушило вертикали власти обеих империй. Группа верных Властелину Грома могу успела вынести тело Лэй Шэня из Ульдума до того как тол’виры наложили заклятие. Вернувшись в империю, они поместили его тело в Гробницу Завоевателей. Но вернуть его к жизни было некому, почти все кто знал о способе, погибли в Ульдуме.

Многие императоры правили после Лэй Шэня, но ни один не обладал его силой. Племени Зандалар же понадобилось несколько поколений, чтобы оправиться от потерь в Ульдуме. Произошедшее нанесло смертельный удар обеим империям. Ни одна из них не сможет обрести былое величие.

И вскоре обеим империям предстояло пошатнуться и пасть.

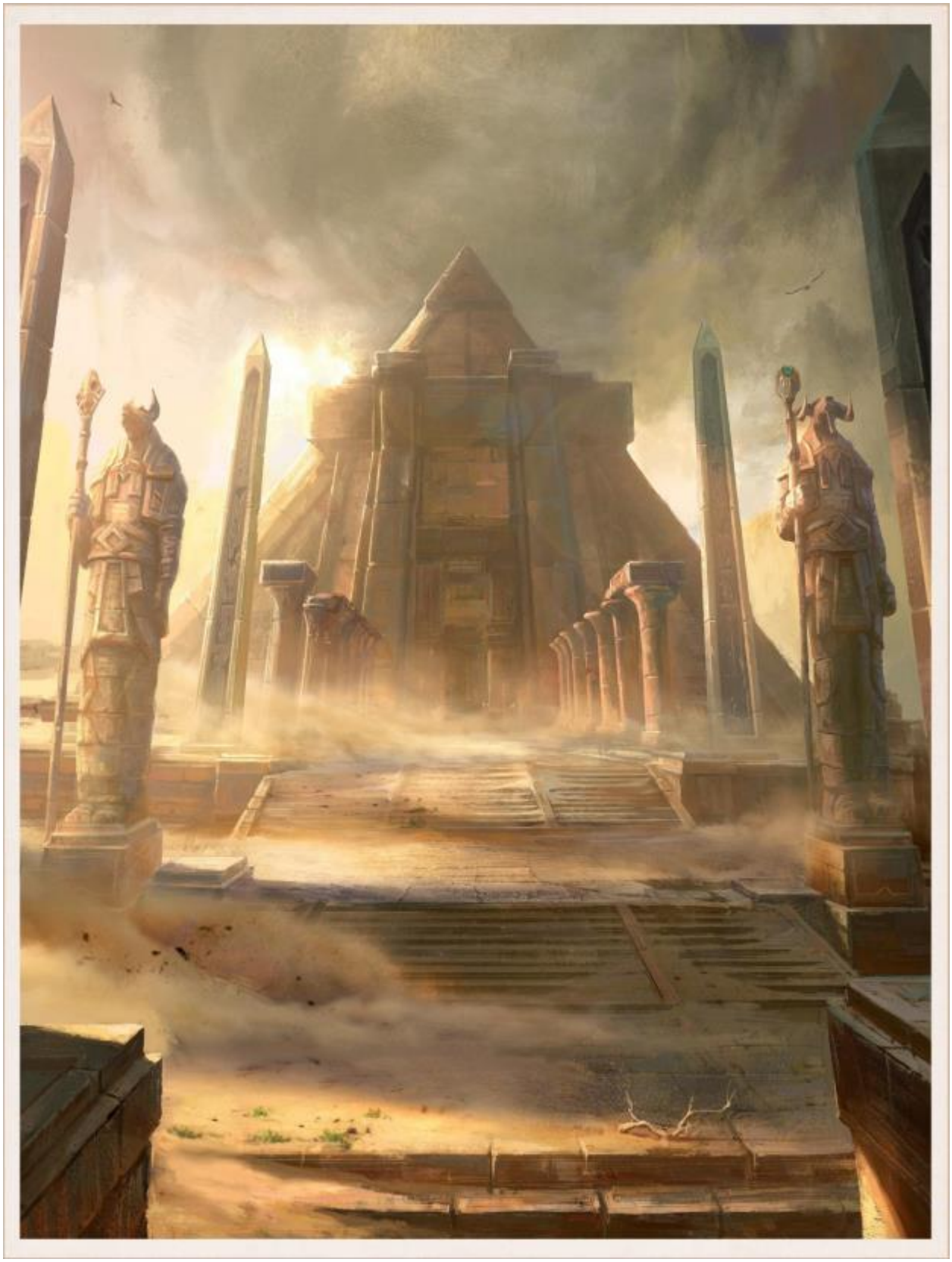


Иллюстрация 10: Крепость Сотворённых Титанами в Ульдуме.

Восстание пандаренов

12 000 лет до открытия Тёмного Портала

Смерть Властелина Грома ослабила власть могу, однако они продолжали править долиной. Отношение к рабам с каждым последующим правителем ужесточалось.

Последний император могу — Лао-Фэ[45] получил титул «Поработитель» в начале своего правления, он жил в отрыве от реальности, уверенный, что источники рабов никогда не иссякнут. Для того чтобы сломить волю рабов, Лао-Фэ разделял семьи за малейшие проступки. Супругов расселяли, детей отправляли на Серпент Спайн [Змеиный Хребет], где они выступали в роли пушечного мяса, сдерживая рой Богомолов.

Именно такая судьба постигла семью пивовара — пандарена Канга. Его сына отправили на верную смерть в бой с Богомолами, а жена погибла, пытаясь остановить пришедших за ним могу. Могу оставили дом и жизнь Канга в руинах. Его бы охватило отчаяние, если бы не вопрос — почему. Почему могу причиняют столько боли.

Канг размышляя о природе рабства, пришёл к фундаментальному выводу. Крайняя жестокость по отношению к рабам была не показателем силы могу, это был симптом их слабости. Без рабов могу были никем, вот какой была степень зависимости.

Канг посвятил свою жизнь раскрытию слабости могу. Окромя отправленных на Серпент Спайн [Змеиный Хребет], рабам было запрещено брать в руки оружие под знаком смерти. И Кангу пришлось научиться использовать своё тело в качестве оружия. Для бдительных могу он был лишь танцором, танцором который научился скрывать свои удары в грациозных движениях.

Добившись успехов в освоении своей техники, он попросил своих приятелей его ударить. И никто не смог. Его плавный танец помогал избежать любой угрозы. Рабы умоляли Канга обучить их этому искусству. Канг начал обучение и вскоре среди угнетаемых народов империи могу поползли слухи об этой странной боевой технике.

Сотни рабов приняли учение Канга и посвятили себя изучению этого нового вида искусства, получившего впоследствии название — путь монаха. Когда же слухи достигли ушей могу, Канг отправился на Вершину Кунь-Лай понимая, что ещё не время сражений. В обстановке секретности пандарены построили в горах монастырь и продолжили свои тренировки, чтобы стать орудием справедливости.

Именно в Кунь-Лае Канг обнаружил нечто особенное — тюрьму Сюэня, Белого Тигра. Канг начал общаться с небожителем, познавая секреты внутренней силы, что есть в каждом сердце. Пандарен затем передал эти знания своим ученикам. Теперь пандарены были готовы сразиться.

Их первой крупной победой стал захват подземелий Могу'Шан, священного хранилища двигателя Налак'ша. В результате этой атаки могу потеряли контроль над силами способными изменять плоть и возможность создавать новых созданий.

Эта первая победа не только воодушевила пандаренов, но и привлекла к их восстанию другие народы. Хозены, цзинь-юи, груммели, и коренастые быкоподобные существа (яунголы), все сплотились против тирании империи могу.

Шаг за шагом, огонь революции разгорался, Канг был прав, могу стали настолько зависимы от рабов, что стоило им восстать, как империя погрузилась в хаос. Груммели, специалисты по договорным торговым отношениям, дезорганизовывали торговые тракты могу. Могучие яунголы совершали набеги, сея хаос на северо-западе. Коварные хозены прорывали

[45] С его духом можно столкнуться в Вечноцветущем Доле.

туннели в крепости могу. Мистики цзинь-юев обращали свой взор в воды долины, просматривая будущее и советуя войскам Канга, когда атаковать, а когда отступать.

В конце концов войска Лао-Фэ отступили в Вечноцветущий Дол, самое сердце империи могу. Канг осознавал, что волшебство Дола способно поддерживать обороняющихся в течение долгого времени. Поэтому восставшим для победы требовалось собраться и выступить в открытую атаку на Дол.

Канг не стал сомневаться в исходе сражения, он сам повёл войска в атаку, проникнув глубоко в Дол. Ему даже удалось собственноручно сразиться с Лао-Фэ и победить его, к сожалению получив в результате смертельные раны.

«Поработитель» и бывший раб умерли вместе.

Разгоряченные победой, некоторые из освобождённых рабов сочли необходимым отомстить могу, убивая их теми же жестокими способами, от которых гибли их предки. Однако один из многообещающих учеников Канга успокоил их жажду крови. Будучи тайным хранителем истории пандаренов, Сонг запомнил истории и многое из философии учителя. Сонг пересказывал истории Канга освобождённым рабам снова и снова, напоминая, что они искали истинной справедливости, а не мести. Он путешествовал по бывшей империи до конца своей жизни, распространяя мудрость Канга и призывая всех жителей обрести внутренний эмоциональный баланс.

———————————————————————————————————————

Ша

Когда И'Шарадж умер, его отравленные останки были разбросаны по всему Вечноцветущему Долу и окружающих областях. Вскоре зло Древнего Бога просочилось в землю.

В своих путешествиях Сонг познакомился с этой тёмной, живущей в земле силой. Незримое присутствие И'Шараджа цеплялось за негативные эмоции, усиливая их до такой степени, что они проявлялись в форме злых духов — ша. Распространяя учение Канга, Сонг надеялся, что он сможет помочь пандаренам и другим народам нивелировать влияние Древних Богов и избавится от ша.

———————————————————————————————————————

С распространением историй у Сонга стали появляться последователи. Всё больше пандаренов путешествовало по долине, рассказывая истории и способствуя обретению мира с самим собой в каждом встречном. Этих пандаренов станут называть хранителями истории, и они стали не только искусными сказителями но и примирителями, смягчающими напряжённую обстановку аллегориями и притчами которые помогали конфликтующим сторонам понять друг друга и прийти к компромиссу.

Так началось время мира и процветания как внутри, так и вокруг Вечноцветущего Дола Пандарены и другие народы населяющие долину процветали. Новая империя, империя, построенная на принципах справедливости, мудрости и доброжелательности, возникла на пострадавшей от войн земле.

Миграция яунголов

Пока империя могу процветала, разумные быкоподобные существа известные как яунголы кочевали по травянистым степям центрального Калимдора. Эти коренастые создания жили в гармонии с природой, следуя заветам мудрого божества Кенария.

В отличие от многих Диких Богов Кенарий обладал гуманоидными чертами. Величественный получеловек-полуолень, в накидке из цветов и лоз, часто путешествовал вместе с кочевниками. Он обучил их секретам природы и его крайне радовал путь их развития.

Со временем яунголы устали от соперничества за охотничьи угодья с троллями и отправились на поиски новых земель. Хотя любимый ими Кенарий и отговаривал их, рекомендуя остаться и заключить мирные договора, яунголы отправились на юг, прямиком к границам империи могу.

В то время правил император Цян Безжалостный, он счел привлекательной огромную силу кочевников. Он отдал приказ ваятелям плоти[46] пленить и подвергнуть яунголов изменениям в двигателе Налак'ша, повысив их силу и интеллект, но при этом смягчив их дикарские инстинкты. Яунголы жили под гнетом тирании могу в течение многих поколений, пока не свершилась революция пандаренов.

Хотя яунголы и получили свободу, многое осталось утерянным. Многое из их богатой истории безвозвратно исчезло, так как могу запрещали обсуждать своё прошлое, а вся история яунголов передавалась исключительно вербальным способом. Немногие помнили предания о божестве, что однажды помогало им. Другие же настаивали на принудительном создании новых традиций и полном отказе от старых. Разногласия нарастали, порой доходя до стычек. Но большая часть яунголов презирала насилие и направилась на север, планируя вернуться к жизни охотников находящихся в гармонии с природой.

Некоторые особо расположенные к кочевой жизни племена остановились только в холодных краях Шторм Пикс [Грозовой Гряды]. Другие племена поселились в теплых областях центрального Калимдора, где вновь встретили своего давнего благодетеля — Кенария. Возвращение помогло им заново открыть старые традиции. Те, кто посвятил себя Кенарию, обучились магии природы — друидизму, в то время как другие постигли искусство шаманизма.

Но не все яунголы покинули долину. Те, кто остались, быстро рассорились с пандаренами и другими бывшими рабами. Двигатель Налак'ша не смог полностью искоренить их грубую натуру, и конфликты возникали как за земли, так и за ресурсы.

Опасаясь открытой войны с бывшими союзниками, яунголы отправились за запад, расселившись за Серпент Спайном [Змеиным Хребтом]. Это лишило их защиты от Богомолов, и каждую сотню лет рой угрожал их жизни. Цикл Богомолов и постоянные внутренние склоки заточили яунголов в рамки жестокого военного дела, именно приверженность к нему и отличает их от племен, отправившихся на север.

Последующие поколения яунголов подверглись влиянию энергии Колодца Вечности и механизмов Хранителей, разбросанных по Калимдору. Живущие у долины сохранили имя яунголов, при этом они развили любовь к военному делу. Племена, расселившиеся неподалёку от Колодца Вечности, взяли имя тауренов. И племена, адаптировавшиеся к холодам Шторм Пикс [Грозовой Гряды], поселившиеся у Кузни Воли стали называть себя таунка.

Эти отдалённые племена поддерживали контакт друг с другом вплоть до Великого Раскола, разбившего мир и связь между племенами.

Вторжение Зандалар

11 900 лет до открытия Тёмного Портала

Зандалары после смерти Лэй Шэня поддерживали холодные отношения с империей могу. Хотя тролли и находили знания могу в области тайной магии полезными, они ненавидели

[46] Специально обученные обращению с двигателем Налак'ша могу.

постоянную борьбу внутри кланов и напряжённые политические игрища. Когда стало ясно что ни один клан не получит полную власть, Зандалары воздержались от проявлений лояльности к какому-либо определённому клану.

Но они не забыли обещания Лэй Шэня отдать им обширные земли у Вечноцветущего Дола. Когда, наконец, империя могу пала, Зандалары увидели возможность получить то, что уже считали своим. Но без поспешности. В Столице Зандалар, Зулдазаре разгорелись яростные дебаты, как забрать территорию, силой или дипломатией.

В конце концов потомок великого высшего жреца Зулатры внёс весомый аргумент. Звали его Менгази, и он знал, что пандаренов мало волнуют соглашения между троллями и могу. Бывшие рабы смогли победить своих хозяев, и их сил может быть достаточно, чтобы организовать яростное сопротивление за небольшое время. Для успешного захвата территории, троллям необходимо нанести быстрый удар без предупреждения и обладать достаточной силой для подавления воли к сражению пандаренов.

Войска троллей направились на юг, планируя захватить плодородный регион на севере Вершины Кунь-Лай. Зандалары атаковали главное поселение этого региона — спокойную деревню, где жили пандарены-фермеры. Обладая мистической силой и оседлав огромных саурианских боевых рапторов, тролли перебили почти всё население деревни. Войска затем начали наступление вглубь Нефритового Леса, дремучих джунглей, ставших сердцем новорождённой империи пандаренов.

Когда новости о вторжении достигли других поселений пандаренов, их охватила паника. Не существовало армии способной противостоять троллям. Спустя десятилетия после революции лишь немногие видели необходимость в военном ремесле, предпочитая возможность мирного сосуществования, без исключительных полномочий. Единственной военной силой был орден монахов, назначенный императором патрулировать Серпент Спайн [Змеиный Хребет] и сдерживать периодичные атаки Богомолов.

Хотя монахи и поспешили с Серпент Спайна [Змеиного Хребта] на защиту земель, это было бесполезно. Атакующих было больше, и они были лучше подготовлены. Тролли использовали террокрылов и гигантских летучих мышей, на их спинах они нападали на монахов с воздуха. Пандарены оказались беспомощны против воздушных атак, с которыми никогда не сталкивались.

Спасение пришло в лице молодой пандаренки Джианг. Когда она была ребёнком, она нашла тяжелораненого после ужасного шторма, разрушившего его гнездо, маленького облачного змея. В те времена пандарены считали облачных змеев неприручаемыми и жестокими зверями. Однако Джианг вылечила змея и умудрилась с ним подружиться. Многие из деревни часто видели её летающей на нём в небесах.

В то время как монахи проигрывали бой на вершинах утёсов Нефритового леса, Джианг и её облачный змей Ло атаковали троллей с небес. Ярость Ло заставила отряд Зандалар отступить. Новость о победе распространилась по империи и многие последовали примеру Джианг. Они смогли приручить могущественных облачных змеев, и скоро небольшая летающая армия окружала Джианг в небе. Эти отважные пандарены стали основателями ордена облачного змея.

Ход войны переменился. Тролли понимали, что обычными средствами они ничего не добьются, поэтому Менгази решил попытаться воскресить Властелина Грома — Лэй Шэня.

Иллюстрация 11: Нападение наездников на облачных змеях на троллей.

Хроники Варкрафта — страница 92

Лэй Шэнь, поделился с племенем Зандалар секретом своего воскрешения, сомневаясь, что его подчиненные станут его воскрешать в случае его смерти. Тролли понимали, что у Властелина Грома достаточно сил, чтобы избавиться как он надоедливых наездников на облачных змеях, так и от наземных армий. На склоне гор возле Гробницы Завоевателей, где находилось тело Лэй Шэня, завязался бой. Джианг погибла в отчаянной атаке повлекшей смерть Менгази. Прочие отряды Зандалар вскоре дезертировали и с позором отступили на родину. Своей героической смертью Джианг предотвратила воскрешение ужасного Властелина Грома.

По империи прошёл как великий праздник, так и траур по погибшим, особенно по смерти Джианг. Десятилетиями спустя, Ло видели кружащимся в небесах над Нефритовым лесом, будто бы ищущим своего старого друга и наездника. Наездники на облачных змеях увековечили память о Джианг, создав кодекс наездника на основе её учения. В Ордене облачного змея эти основы по тренировке и дружбе с величественными созданиями сохранятся тысячелетиями.

Колодец Вечности и становление ночных эльфов

15 000 – 10 000 лет до открытия Тёмного Портала

Перед началом войн с Акирами, племена троллей обладали обширнейшими областями Калимдора. Многие из племён, как например Гурубаши и Амани сражались за охотничьи угодья. Однако было племя, которое не интересовали подобные битвы. Известные как тёмные тролли, это племя населяло глубокие разветвлённые пещеры под горой Хиджал. Они ненавидели дневной свет, вылезая на поверхность только ночью. Подобные привычки окрасили синий цвет кожи тёмных троллей оттенками серого цвета.

Тёмные тролли дорожили своей независимостью от сообщества троллей, и им не было дела до творимого другими племенами. В отличие от Гурубаши и Амани они стремились жить в мире с окружающей природой. Мистики тёмных троллей часто искали возможности побеседовать с природой, чтобы жить в гармонии с ней. Многие из этого племени постепенно мигрировали в центральные области Калимдора. В процессе, они исследовали запутанные ходы в сердце континента, часто сталкиваясь с неуловимыми чудесными дракончиками, химерами и дриадами. Вскоре тёмные тролли обнаружили огромное озеро, мерцающее энергией. Озеро, которое они станут называть Колодцем Вечности.

Очарованные своим открытием, тёмные тролли расселились по берегам озера. В течение поколений, выделяемая Колодцем Вечности энергия изменяла плоть и кости троллей, дабы их внешний вид соответствовал благородному духу. Они стали высокоинтеллектуальными и практически бессмертными созданиями. Уже бывшие тролли забросили своё наследие и традиции. Мистики племени начали поклоняться богине луны — Элуне, которая по их представлению была напрямую связана с Колодцем Вечности. Они утверждали, что божество дремлет в глубинах озера в течение дня.

Исследуя странные артефакты, разбросанные вокруг Колодца Вечности, и общаясь с Элуной, бывшие тролли узнали много слов из языка Сотворённых Титанами, в том числе и название материка — Калимдор. Под влиянием языка Сотворённых Титанами, бывшие тролли стали называть себя кальдореи — дети звёзд, или ночными эльфами.

———————————————————————————————————————

Сёстры Элуны

Город Сурамар стал религиозным центром ночных эльфов и домом Сестёр Элуны. Этот орден состоял из женщин, посвятивших себя почитанию богини луны. Жрецы Сестёр Элуны

влияли почти на все аспекты жизни ранней цивилизации ночных эльфов, от духовного лидерства, до защиты растущих территорий от внешних угроз.

———

Деревья, цветы и жители леса безмолвно наблюдали за развитием ночных эльфов, передавая шёпотом новости о них Диким Богам. Наибольший интерес к поселившимся на берегах Колодца Вечности проявил Кенарий. Ночные эльфы верили, что он был сыном Малорна и Элуны. Кенарий восхищался кальдореями, веря, что в их потенциале стать защитниками природы. Он подружился с зарождающимся народом и обучил их пониманию природы. Мечтой Кенария была жизнь ночных эльфов в гармонии с природой.

И многие сотни лет ночные эльфы жили. Вокруг Колодца Вечности возникло небольшое государство со столицей Элун'Дрис — «Глаз Элуны» расположенной на берегах озера. Ночные эльфы сохраняли их связь с окружающими лесами и мириадами их обитателей. Кенарий помогал при необходимости, наслаждаясь мудростью и добродетелью, что наполняла их сердца.

Но со временем многих ночных эльфов заинтересовала другая жизнь. Они стали одержимы секретами Колодца Вечности. Так, в тщательном изучении тайной магии, появились первые чародеи. Они использовали силы тайной магии и воздвигали потрясающие храмы с дорогами вокруг них. Магия стала неотделима от жизни, когда всё больше ночных эльфов почувствовало силу в кончиках пальцев. Основной движущей силой в культуре стало снятие ограничений разума.

Именно в это время беспрецедентного роста, к власти пришёл самый успешный лидер ночных эльфов — королева Азшара. Под влиянием своих необузданных амбиций она вознесла свой народ на недостижимые высоты…и заложила основы его уничтожения.

Королева Азшара

Прекрасная и не по годам мудрая королева Азшара воплотила в себе самые желанные черты её народа. Она потворствовала использованию магии и создала потрясающий, украшенный самоцветами дворец на берегу Колодца Вечности. Там наиболее могущественные вельможи, они стали известны как кельдореи или высокорожденные, исполняли её желания и были, так сказать, на побегушках.

Высокорожденные были невероятно одарёнными и амбициозными волшебниками. Многие, как например леди Вайши, были обожающими королеву верными служанками. С другими же, как например, с лордом Ксавием, Азшара обсуждала вопросы управления, и они были её доверенными советниками. Но вне зависимости от того какие роли они исполняли для Азшары, все они принадлежали к высшему обществу ночных эльфов. Они верили в собственное превосходство над прочими эльфами, и эта вера обратила на них гнев обычных ночных эльфов.

Но подобное отношение не распространялось на Азшару. Хотя королева и обладала наивысшей дворянской родословной, все ночные эльфы обожали её вне зависимости от их сословия. Эльфы были настолько влюблены в свою королеву, что даже переименовали свою чудесную столицу в её честь — Зин-Азшари — «Слава Азшары».

В правление Азшары цивилизация эльфов расширилась и превратилась в империю, полную позолоченных шпилей, крупных городов и других чудес, каких более не увидишь даже сейчас. Разветвлённая сеть светящихся дорог, вычерченных светом Элуны, протянулась аж до самых дальних уголков Калимдора.

Также были созданы экспедиционные отряды, направленные на исследование мира и расширение границ империи. Они часто возвращались в Зин-Азшари с образцами экзотической флоры и фауны и историями о мифических драконьих стаях, что правили небесами мира. Эти

отряды основали дюжины форпостов и складов, Шандарал в ледяном северном лесу Мунсонг[47] [Лунной Песни], Тен'Ралор в густых центральных лесах, позднее известных как Барренс [Степи] и Эльдре'Талас в южных джунглях Фераласа. Королева собственноручно руководила строительством нового чудесного Храма Элуны полного изящно переплетающихся, инкрустированных драгоценностями, мостов и шипучих озёр на западной границе Калимдора. По завершению она дала ему имя Латар'Лазал[48] — «Небесный Трон»

С момента существования Чёрной Империи не существовало государства, которое сравнилось бы с империей ночных эльфов. Безграничная власть над миром и его обитателями, которой обладала Азшара, затмевало даже власть, о которой мечтал Лэй Шэнь.

Однако существовало место, избегаемое Азшарой и её высокорожденными — гора Хиджал. Духи и божества что бродили по реликтовым лесам тревожили королеву. Подсознательно она чувствовала, что Хиджал каким-то образом находится вне зоны её влияния. Это было место, наполненное древней магией, дикая, неприручаемая и неизменная земля, которая совершенно не вписывалась в её видение нового Калимдора. Азшара запретила расширение империи в Хиджал, мотивируя это уважением к древним связям ночных эльфов с лесами, по правде же она презирала как гору, так и гармонию, что она порождала.

Отношение Азшары к Хиджалу не было секретом для Кенария. С неудовольствием он наблюдал за ростом империи эльфов. Год за годом высокомерные и бездумные действия высокорожденных магов раздражали его. Но большая часть эльфов продолжала почтительно относиться к природе и жить в гармонии с ней. Это грело сердце Кенария, но он понимал, что они не имеют никакого влияния на Азшару и её высокомерных последователей.

Со временем ночные эльфы начали дипломатию изоляционизма и стали игнорировать другие культуры Калимдора. Непоколебимая вера Азшары в расовую чистоту проникла в психику ночных эльфов, приводя к проявлению ксенофобии.

Только воинственно настроенные племена троллей привлекали полное внимание эльфов. Между ними протекали мелкие единичные бои. Но в каждом случае тролли отступали перед разрушительной магией, которой владели эльфы. Азшару же не интересовали завоевания. В её понимании тролли были мелкой помехой, а их любовь к сражениям была проявлением примитивного и непросвещённого разума. В итоге королева заключила соглашение с племенем Зандалар, имеющих большое влияние на прочие племена. В обмен на прекращение нападений на земли ночных эльфов, королева Азшара милостиво разрешала троллям оставить себе священные горы Зандалар к югу от Колодца Вечности.

Тролли неохотно согласились, понимая, что им не выстоять против эльфов, вооружённых магией. Это позорное соглашение заронило в сердца троллей глубокую обиду на ночных эльфов, горькую ненависть, сохранившуюся и поныне.

Когда тролли перестали быть угрозой, Азшара продолжила расширение империи, но всё больше её привлекал Колодец Вечности. Она проводила время в залах дворца, наблюдая за Колодцем Вечности и размышляя о его тайнах. Она верила в то, что эльфы получили доступ лишь к малой части силы Колодца. Поэтому она вынудила высокорожденных погрузиться в изучение глубин Колодца Вечности, расширять знания о его магической природе, чтобы достигнуть новых высот в культурном и технологическом развитии.

Их необдуманные эксперименты породили потоки магии, прорвавшиеся в Круговерть Пустоты. Подобно мотылькам не способным устоять перед влечением к огню, демонические обитатели были не в силах устоять перед лакомым источником силы.

---

[47] Moonsong.
[48] Возможно, руины этого города теперь называются Саргерон и находятся в равнинах Десолас [Пустоши].

Разворот 7: Империя ночных эльфов на пике могущества.

Хроники Варкрафта — страницы 96–97

Разворот 7: Империя ночных эльфов на пике могущества.

Хроники Варкрафта — страницы 96–97

До того момента как Саргерас и Пылающий Легион тоже заметят этот источник оставалось немного.

Наконец-то Саргерас обнаружил местонахождение Азерота. Легендарной души мира. Без промедления он собрал всю свою ярость, все легионы ужасных демонов и обратил свой взор в направлении далёкого мира. Теперь Саргерасу предстояло лишь добраться до Азерота.

Война Древних

10 000 лет до открытия Тёмного Портала

Пока высокорожденные продолжали свои эксперименты с Колодцем Вечности, молодой ночной эльф Малфурион Штормрейдж[49] [Ярость Бури] развивал свою связь с природой. Под чутким руководством Кенария он стал первым смертным друидом Азерота. Малфурион преуспел в своём обучении и часто проводил дни, бродя по лесам Хиджала.

Кенария радовали успехи Малфуриона. Он чувствовал нечто особенное в своём ученике, с момента как его дух впервые посетил Изумрудный Сон. Кенарий надеялся, что Малфурион поспособствует распространению друидизма среди эльфов и поможет вернуть эльфийский народ к основам гармонии.

Но друидизм не интересовал ни Азшару, ни её последователей. Втайне от всех высокорожденные начали общаться с Саргерасом. Падший Титан намеревался использовать волшебников и их могущественную магию для ускорения перемещения Легиона на Азерот, потому как, без подходящего портала, путь до Азерота займёт тысячелетия.

Во многом повторив свой опыт с эредарами, Саргерас связался с высокорожденными и сконцентрировался на их высокомерии. Первым, кто услышал зов Саргераса, был жадный до могущества Ксавий, он же обратил на зов внимание Азшары. Падший Титан пообещал даровать королеве и высокорожденным невообразимую силу, которая позволит им преобразовать Калимдор в рай. Всё что Саргерас просил взамен, была помощь в перемещении его слуг на Азерот, чтобы они могли даровать те самые силы.

Очарованные могуществом Саргераса, Азшара и высокорожденные использовали энергию Колодца Вечности для перемещения войск Легиона в Азерот. Волны демонов хлынули из королевского дворца, где их союзники, высокорожденные, были в безопасности, убивая каждого эльфа, вставшего на их пути.

Ведомый Маннороtом Разрушителем[50], Хаккаром Хаундмастером[51] [Псарем] и Архимондом Осквернителем, Легион окунул империю ночных эльфов в океан смерти и разрушения. Пылающие инферналы падали с небес, разрушая города, а тысячи кровожадных стражей ужаса и хищных гончих скверны превращали девственные леса Калимдора в тлеющие зелёным пламенем угли.

На Азерот пришла война, какую ещё не видела ни одна смертная империя.

---

[49] Stormrage.
[50] Destructor.
[51] Houndmaster.

Иллюстрация 12: Схватка Кенария и Маннорота во время Войны Древних.

Сопротивление ночных эльфов, созданное для сдерживания яростных атак Легиона, возглавил благородный лорд Кур'Талос Рейвенкрест[52] [Гребень Ворона]. Среди этих отважных защитников были Малфурион, его брат волшебник Иллидан и прекрасная жрица, которую любили оба брата, Тиранда Виспервинд[53] [Шелест Ветра]. Именно эти трое, непохожих на героев, эльфов бесповоротно изменят судьбу Калимдора.

Хотя силы Рейвенкреста [Гребня Ворона] терпели поражение за поражением против демонов, у ночных эльфов были и успехи. Малфуриону удалось нанести один из первых наиболее решительных ударов по Легиону и высокорожденным. В глубинах Изумрудного Сна он воспользовался своими навыками друида, чтобы убить Ксавия, которому королева доверяла как себе. Это не только избавило мир от одного из сильнейших чародеев, но и показало ночным эльфам, насколько велик потенциал друидизма.

Иллидан также внёс свою лепту. В одной из стычек, благодаря своему мужеству и магическим навыкам он спас жизнь Рейвенкреста [Гребня Ворона]. За этот самоотверженный поступок Иллидан был назначен персональным волшебником командующего. В дальнейшем он возглавит отряд волшебников перешедших на сторону сопротивления.

Тиранда же проявила себя как одна из лучших среди Сестёр Элуны. Благодаря своей несгибаемой вере в милосердную Элуну она спасла бессчётное количество мирных жителей от войск Легиона. Вскоре Тиранда станет высшей жрицей Элуны, уважаемым лидером священных сестёр Элуны.

Но, несмотря на отвагу сопротивления, всё больше демонов проникало на Азерот через порталы высокорожденных. Также войска Легиона прирастали за счёт новых, выведенных на Азероте из его населения, демонов.

Первым из них был Ксавий. Саргерас преобразовал тело убитого высокорожденного в извращённое демоническое существо с зазубренными рогами и раздвоенными копытами. Форма этого создания получила название сатир, и она навеки сделала Ксавия слугой Легиона. По приказу Саргераса он начал обращать в сатиров многих из высокорожденных.

Войска Легиона разрастались и война продолжалась. Малфурион начал понимать, что в одиночку ночным эльфам не справиться. Он убедил Тиранду и Иллидана отправиться вместе с ним в безмятежный Мунглейд[54] [Лунную Поляну], неподалёку от Горы Хиджал, где они обратились за помощью к Кенарию. Великий полубог согласился объединить могучих Диких Богов против Легиона, но они были непредсказуемыми существами, не привыкшими к совместным действиям.

Побуждение их к действиям займёт время, а этой роскоши у ночных эльфов не было.

Десвинг[55] [Смертокрыл] и Душа Дракона

Пока Кенарий собирал Диких Богов, Малфурион обратился к могучим Аспектам с просьбой защитить Азерот. За предводительством Алекстразы Хранительницы Жизни драконы собрались в древнем месте их встреч — Храме Драконьего Покоя, где приступили к обсуждению способов остановки вторжения Легиона.

На одной из таких встреч Нелтарион, Хранитель Земли взял слово. Он предложил Аспектам пожертвовать часть своих сил и поместить их в Душу Дракона, необычный артефакт его собственного изготовления. По его словам это оружие способно сфокусировать их силы и выжечь Легион с лица Азерота.

---

[52] Ravencrest.
[53] Whisperwind.
[54] Moonglade.
[55] Deathwing.

Аспекты были не в курсе, что Нелтарион стал жертвой шёпота Древних Богов. Тысячелетиями они отравляли землю вокруг их подземных тюрем. И врождённая связь Нелтариона с землёй сделала его уязвимым к их влиянию. Тьма постепенно наполняла, когда-то великое сердце Аспекта. Тьма и безумие привели его к идее создания Души Дракона, хотя в дальнейшем она получит другое, более подходящее название — Душа Демона.

В разгар яростного боя между Легионом и сопротивлением пятеро Аспектов совершили свою атаку. Вместе со своими товарищами Нелтарион использовал Душу Дракона на полную мощность, уничтожив тысячи демонов. Но стоило появиться надежде на победу, как Нелтарион применил Душу Дракона, как против эльфов, так и против драконов.

Жестокая атака Нелтариона испепелила почти всех синих драконов. Хотя другие Аспекты и пытались его остановить, им пришлось отступить. Поражённые внезапным предательством, ночные эльфы также предпочли отозвать свои отряды, чтобы избежать ярости Нелтариона.

Не выдержав потоков энергии Души Дракона, тело Нелтариона начало разваливаться на куски. Чистейшая сила, подобно бурлящему сердцу вулкана окутала его душу. Дымящиеся разломы разрывали чешуйчатую шкуру дракона. Из этих ран били огненные гейзеры магмы. С криком полным ярости Нелтарион ретировался с поля боя и исчез в небесах.

Хотя атака Нелтариона и была короткой, она полностью изменила мир. Собственноручно он разрушил единство и могущество великих Аспектов. Малигос, лидер синей стаи, пострадал сильнее всех, гибель многих его последователей на его глазах отравила его разум скорбью, скорбью, которая в течение тысяч лет сведёт его с ума.

С тех пор Нелтариона стали звать Десвинг [Смертокрыл]. Его предательство вынудило чёрных драконов жить в страхе и уединении. В последующие тысячелетия чёрная стая будет почти уничтожена другими драконами, во многом из-за предательства Десвинга [Смертокрыла].

Предательство Иллидана

Предательство Десвинга [Смертокрыла] полностью деморализовало ночных эльфов. Вдобавок, таинственным образом исчез Иллидан. Многие ночные эльфы переживали за его жизнь, но ни один из них не мог представить, что умелый волшебник бросил сопротивление.

Решение Иллидана сбежать выросло из его взаимоотношений с Малфурионом. Волшебник всегда жил в тени друида. Хотя Иллидан тоже брал уроки у Кенария, ему не хватало терпения изучать друидизм, в отличие от изучения тайной магии. В боевых действиях, Иллиданом двигала непоколебимая решимость превзойти своего брата и стать героем своего народа.

Но деяния Малфуриона всегда превосходили дела Иллидана. Очевидность этого факта было не менее болезненным, чем желание волшебника завоевать сердце Тиранды Виспервинд [Шелест Ветра]. Когда Иллидан, наконец, собрался с мужеством и признался в любви Тиранде, жрица отвергла его. Иллидан решил, что ему отказали, потому что Тиранда выбрала его брата.

В результате этого горького отказа тёмные мысли охватили Иллидана. Вдобавок незаметно от него сатир Ксавий игрался с его разумом, разжигая пламя его отчаяния.

Растущее недовольство Иллидана привело к разрыву отношений с сопротивлением ночных эльфов. Он решил присоединиться к Легиону, в надежде обрести силу, которую неспособен вообразить ни один ночной эльф. Обретя подобную силу, Иллидан верил, что сможет превзойти своего брата и доказать что он может стать великим.

Вопреки всему Иллидану удалось лично поговорить с Саргерасом. Его план по похищению могущественной Души Дракона заинтриговал падшего Титана настолько, что он даровал Иллидану необыкновенные силы. Он выгравировал скверной татуировки на теле эльфа, лишил его

зрения и зажег потустороннее пламя в его пустых глазницах. Несмотря на мучительную боль именно это позволило Иллидану видеть всевозможные формы магии[56].

Обладающий новыми силами Иллидан немедленно отправился за Душой Дракона. Во время своего рискованного предприятия, своенравный ночной эльф столкнулся с Десвингом [Смертокрылом] и узрел насколько пострадал Аспект. Для того чтобы скрепить разваливающееся тело Десвингу [Смертокрылу] пришлось усилить его адамантовыми пластинами, прибитыми к позвоночнику.

———

Поражение Ксавия

Малфурион всё же уничтожил Ксавия в конце войны с помощью Шандрис Фетермун[57] [Оперённая Луна]— отважной ночной эльфийки. Малфурион отловил повелителя сатиров и преобразовал его тело и дух в скрюченный дуб. Но наследие Ксавия осталось на Азероте, и по сей день сатиры бродят по миру, извращая природу своей омерзительной магией.

———

В итоге Иллидан получил Душу Дракона и доставил артефакт ожидающим его высокорожденным. Обретение Души позволило им перейти к следующему этапу их планов. Именно Души Дракона не хватало, чтобы открыть огромный портал в сердце Колодца Вечности.

Портал, сквозь который Саргерас сможет проникнуть на Азерот.

Иллидан позднее заявит, что его действия были полны благородства, что он присоединился к Легиону, чтобы изучить демонов и найти способы их уничтожения. Тем не менее, его безрассудная цель по достижению величия будет преследовать его подобно призраку, накладывая вечный отпечаток на его репутацию.

Сурамар и Столпы Созидания

Пока центральный Калимдор был охвачен боями, группа слуг Азшары озаботилась своим собственным будущим. Эта группа высокорожденных волшебников представляла собой исполнителей воли королевы. Из своей резиденции в Сурамаре они проводили тайные операции по защите правящей Азшары и усилению империи.

Из многих возложенных на них обязанностей они преуспели в поиске и приобретении артефактов великой силы. Многие из них были размещены в Хранилище Древностей — большого склада в Сурамаре. Среди великих археологических экспонатов, найденных этой группой, были давно потерянные Столпы Созидания — потрясающий набор артефактов, которые древние Хранители когда-то использовали для формирования и упорядочивания Азерота.

Хотя высокорожденные Сурамара и поклялись в вечной преданности Азшаре, их взгляды начали меняться под влиянием военных действий. Их предводитель — Великий Магистр Элисанда опасалась, что Легион мало интересуют желания ночных эльфов, ведь эти монстры уже уничтожили большую часть славной империи ночных эльфов и отравили окружающую землю магией скверны.

Недоверие к Легиону усилилось, когда Элисанда узнала, что демоны планировали превратить Сурамар в военную базу. В самом крупном сооружении города — Храме Элуны, Легион начал строительство портала в Круговерть Пустоты. Открытие портала позволит наводнить

---

[56] А также позволила увидеть, насколько силён и многочисленен Пылающий Легион.
[57] Feathermoon.

Азерот ещё большим количеством демонов и открыть второй фронт, что позволит сокрушить сопротивление ночных эльфов.

Элисанда же предполагала, что открытие подобного портала уничтожит как Сурамар, так и его обитателей. Поэтому Великий Магистр и её последователи разработали план по саботажу. Они оборвали все связи с прочими высокорожденными и начали работу по запечатыванию нового портала демонов. Для этого Элисанда хотела использовать могущественные артефакты, что они собирали годами, а именно Столпы Созидания, в которых было достаточно чистой энергии, способной разрушить портал Легиона.

Элисанда и верные ей высокорожденные, вооружившись столпами созидания, атаковали демонов в Сурамаре. Стоило новому порталу Легиона ожить, как волшебники направили в него свою магию через Столпы Созидания. Им удалось сотворить великое заклятие, которое не просто закрыло портал, но ещё и запечатало его нерушимыми печатями.

Хотя им и удалось остановить открытие нового портала, восставшие высокорожденные не планировали присоединяться к сопротивлению и сражаться с Легионом. Опасаясь катастрофы, Элисанда с последователями принялась укреплять их владения в Сурамаре. Они использовали Око Аман'Тула, один из Столпов, для создания большого фонтана тайной магии. Получивший название Ночной Колодец, он стал источником силы для волшебников и защитой от будущих угроз. В последующие тысячелетия Ночной Колодец изменит Элисанду и высокорожденных эльфов в новых существ — ночерожденных.

Падение Зин-Азшари и Раскол мира

Несмотря на сокрушительные поражения, надежда продолжала теплиться в войсках сопротивления. Место командующего занял новый отважный лидер — Джерод Шадоусонг[58] [Песнь Теней]. В отличие от предшественников в нём не было благородной крови. Яростный боец и гениальный стратег, Джерод был готов на всё для усиления войск. Он забыл про присущую эльфам ксенофобию и предложил вступить в сопротивление многим другим народам Азерота: земельникам, тауренам и могучим фурболгам.

Сопротивление обрело союзников даже среди высокорожденных. Группа волшебников под предводительством Дат'Ремара Санстрайдера[59] [Солнечного Скитальца] осознала, что союз с демонами приведёт к разорению всего Азерота. Они разорвали связи с Азшарой и посвятили свои жизни борьбе с ней.

Даже Дикие Боги, подгоняемые Кенарием, наконец, вышли из лесов, готовые сражаться клыками и когтями за сопротивление. Волны дрожи пробегали по лесам, пока эти гиганты спускались по склонам Хиджала. Каждый из Диких Богов обладал такой силой и могуществом, с какой демоны ещё не сталкивались. Даже крупнейшие демоны выглядели карликами по сравнению с некоторыми из них, например белым волком Голдринном.

Вместе с Дикими Богами к войску Джерода присоединились и другие чудесные создания: дриады, многоголовые химеры. Даже скрытные древни, древовидные создания, обладающие великой мудростью и силой, вышли на бой с демонами.

Под командованием Джерода Шадоусонга [Песнь Теней] объединённая армия начала отчаянную атаку на Зин-Азшари. Сопротивление штурмовало разрушенную столицу, сражаясь с кажущимися бесчисленными войсками Легиона. Эта атака дорого обошлась. Тысячи тысяч демонов пали, как впрочем, и многие могучие защитники Азерота. Кровожадность войск Легиона сразила нескольких Диких Богов. Один за другим эти первозданные существа гибли от

[58] Shadowsong.
[59] Sunstrider.

отравленных чёрных клинков и магии скверны демонов, и с каждой смертью Дикого Бога леса на склонах горы Хиджал вздрагивали, а ветры оплакивали утрату.

Но бой продолжался, небольшой элитный отряд сопроводил Малфуриона и Тиранду к берегам Колодца Вечности[60]. Они надеялись вернуть Душу Дракона, тем самым не дав Легиону её использовать. Вскоре к ним присоединился Иллидан, заявив, что его союз с Легионом и высокорожденными был всего лишь прикрытием, позволившим ему изучить противника.

Хотя Малфурион и подозревал брата в обмане, его внимание отвлекла гораздо большая угроза. Он обнаружил, что Колодец Вечности стал огромным порталом, порталом позволяющим пройти на Азерот Саргерасу.

И тогда Малфурион понял что ни одна армия, сколь бы она не была большой, не сможет противостоять ужасающей силе Саргераса. И единственным способом победить было уничтожение Колодца Вечности. Если ничего не предпринять, то Колодец останется пуповиной, связывающей Легион с материальным миром. Малфурион знал, что уничтожение источника силы ночных эльфов положит конец их цивилизации в том виде, в каком они к ней привыкли, но только это могло спасти мир.

Обретя Душу Дракона, Малфурион с компанией проникли во дворец Азшары. Там они обнаружили, что множество высокорожденных произносит заклятия для усиления портала в Колодце Вечности. В отчаянной попытке противостоять этой магии Малфурион применил против них силу Души Дракона. Затем могучий друид призвал сильнейшую грозу, что затемнила небеса над разрушенным дворцом. Буря охватила Зин-Азшари, яростные ветра и удары молний уничтожали демонов и высокорожденных по всему городу.

Как и надеялся Малфурион, его попытка помешать высокорожденным и повредить их огромный портал оказалась успешной. В момент, когда Саргерас готовился пройти сквозь портал, магия высокорожденных ослабла и нестабильный вихрь тайной магии вспыхнул внутри Колодца Вечности. Колодец замкнулся сам в себя. Саргераса вышвырнуло обратно в Круговерть Пустоты. Туда же нестабильная энергия, выплескивающаяся из коллапсирующего Колодца, затянула большую часть Легиона. И пока они в ярости вопили в Круговерти, поверхность Азерота начали сотрясать сильнейшие землетрясения.

Малфурион и сопротивление ночных эльфов победили, но времени на празднование не было. Мир разваливался на части под их ногами.

В массовом порядке, ночные эльфы старались увеличить расстояние между ними и разрушающимся Колодцем Вечности[61]. Колодец сколлапсировал, спровоцировав апокалиптический взрыв который достиг небес. Ревущий океан ринулся заполнять образовавшуюся пустоту, затопляя руины Зин-Азшари.

Когда ужасные землетрясения прекратились, выжившие ночные эльфы увидели, как сильно пострадал их мир. Уничтожение Колодца Вечности разрушило около восьмидесяти процентов территории. На месте некогда единого огромного Калимдора теперь осталось лишь несколько небольших континентов и маленькие архипелаги. Бурная штормовая энергия сформировала Маелсторм[62] [Водоворот], и он полностью поглотил Колодец Вечности. Постоянно вращающаяся воронка станет вечным напоминанием об ужасной цене, что пришлось заплатить за окончание войны.

Для ночных эльфов и всех других живых созданий Азерота мир изменился навсегда.

---

[60] Подробнее можно узнать об этом в подземелье Колодец Вечности.
[61] Надо отметить, что двигались они на удивление быстро.
[62] Maelstorm.

———

Судьба Азшары и её высокорожденных

Королева Азшара и многие из верных ей высокорожденных пережили Раскол, но не без последствий. Взорвавшийся Колодец Вечности втянул их в бездонные глубины Маелстрома [Водоворота]. Некоторые высокорожденные подверглись трансформации в новых, полных ненависти змееподобных существ — наг. Самой могущественной из них была бывшая служанка королевы — леди Вайши. Скрытые от мира, Азшара и Вайши начали возводить столицу королевства наг — Назжатар в холодных глубинах моря.

———

Бремя Шаохао

10 000 лет до открытия Тёмного Портала

Раскол нанёс серьёзный удар по жизни на поверхности Азерота, но одна область на юге Калимдора чудесным образом избежала разрушения — Пандария. Столетиями этой таинственной областью правили миролюбивые императоры. Незадолго до вторжения Пылающего Легиона на трон взошёл новый правитель, чрезвычайно озабоченный будущим его народа.

Его звали Шаохао и, вступая в правление, он даже не подозревал, что оно откроет новую главу в истории Пандарии.

Согласно традициям, новый император обратился к мистикам цзинь-юев за видениями будущего. Видения были ужасны: вторжение жестоких демонов, королевства поглощённые зелёным пламенем, земля, стонущая от боли и пыток.

Терзаясь сомнениями, Шаохао отправился к Небожителям и своему старому другу — королю обезьян, чтобы они помогли ему разобраться с видениями. С их помощью император избавился от мрачных эмоций, царивших в его сердце: сомнения, отчаяния, страха, злости, ненависти и жестокости. Эмоции же, оказавшись вне тела, приняли материальную форму. Подобных могущественных призрачных сущностей называли ша.

Одного за другим, с помощью своей мудрости, Шаохао побеждал этих ша и запирал их глубоко под землёй, где они должны были раствориться. Для наблюдения за пленёнными ша, Шаохао основал элитный орден хорошо тренированных монахов — Шадо-Пан.

Наполненный вновь обретённой уверенностью и осознавая свою цель, Шаохао начал размышлять о том, как спасти Пандарию от грядущего Раскола. В его планы входило отделение Пандарии от материкового Калимдора. Сотворить подобное можно было лишь в сердце Пандарии, священном Вечноцветущем Доле.

В Доле Шаохао собрал все свои силы в попытке отделить Пандарию от Азерота. Но он терпел неудачу за неудачей. К нему вернулись его сомнения и страхи. По всей Пандарии пленённые ша подавали признаки жизни, питаясь неуверенностью императора.

Когда магия скверны Легиона окрасила небеса в зелёный цвет, Шаохао в отчаянии обратился к мудрейшему небожителю, Юй-Лун. Она появилась в клубящихся тучами небесах и поведала Шаохао, что Пандария это нечто большее, нежели его империя. Всё было взаимосвязано. Всё в Пандарии было единым.

Император внял совету нефритовой змеи, для того чтобы спасти Пандарию ему предстояло стать единым с ней. Несмотря на его планы прожить долгую и плодотворную жизнь он принял решение.

С ясным разумом и чистым сердцем Шаохао объединил свой дух с долиной и смог отделить её от Калимдора. Его дух окружил Пандарию густым туманом, скрывшим её от внешнего мира и ужасного Раскола.

В течение последующих десяти тысяч лет Пандария останется скрытой от чужих глаз и постепенно знания о ней превратятся в легенды.

———

Ша Гордости

Шаохао не смог избавится только от одной своей отрицательной эмоции — гордости. Она спрячется на тысячелетия в спасенной императором от Раскола Пандарии.

———

Разворот 8: Азерот после Раскола.

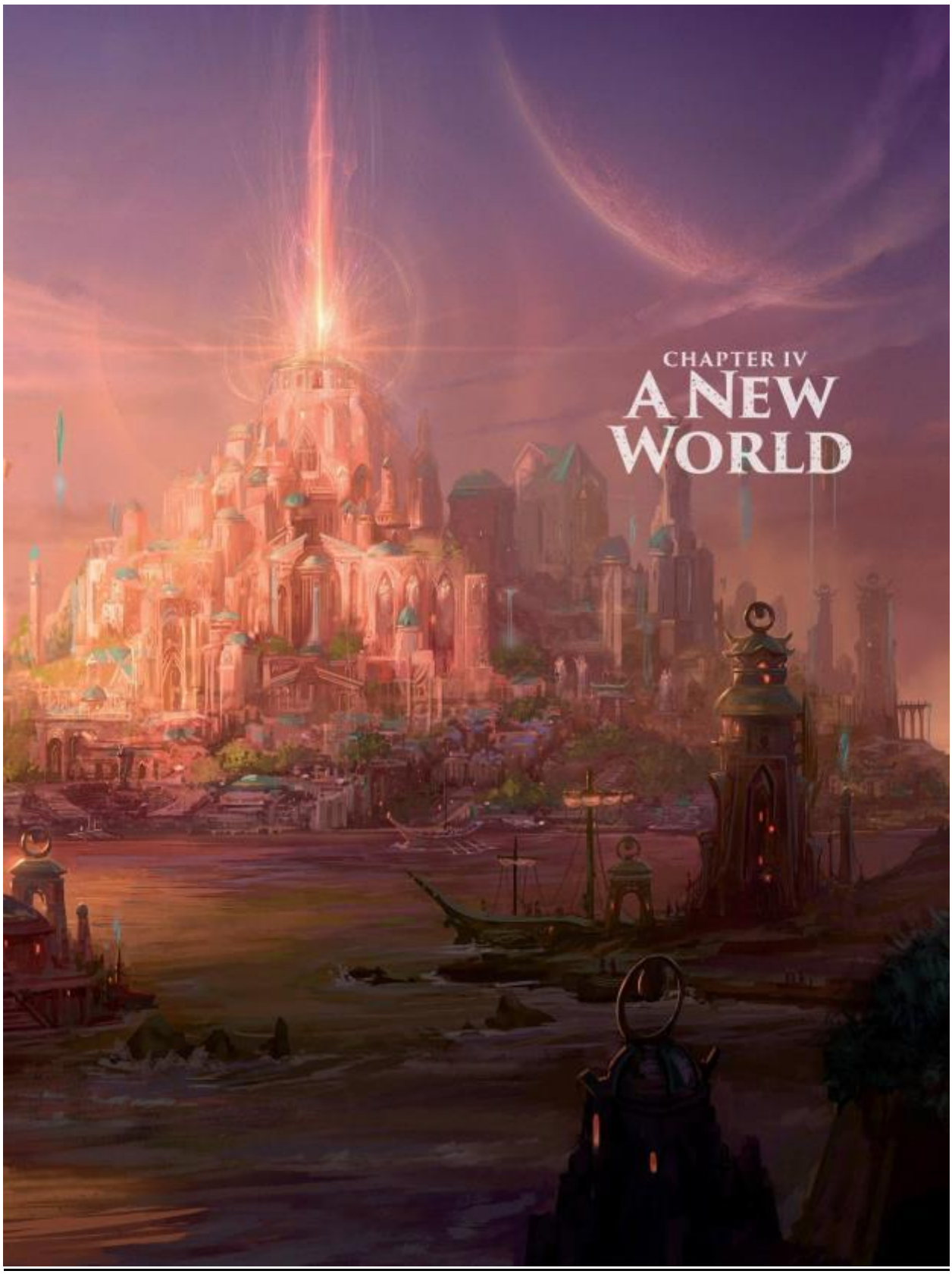
Хроники Варкрафта — страницы 108–109

Разворот 8: Азерот после Раскола.

Хроники Варкрафта — страницы 108–109

Разворот 9: Королевство высших эльфов — Кель’Талас.

Хроники Варкрафта — страницы 110–111



Разворот 9: Королевство высших эльфов — Кель’Талас.

Хроники Варкрафта — страницы 110–111

Глава IV: Новый Мир

Гора Хиджал и Мировое Древо

10 000 лет до открытия Тёмного Портала

Мир оказался разрушен Расколом. Колодец Вечности был уничтожен, а с ним пропал столь желанный источник тайной магии эльфов. В отчаянии они искали убежища на северо-западе горы Хиджал, одного из немногих мест на Азероте, которое было нетронуто разрушением.

На пути к Хиджалу Малфурион Штормрейдж [Ярость Бури] и другие ночные эльфы пришли к выводу, что тайная магия была небезопасна. Они решили запретить её использование, чтобы избежать катастроф, подобных Войне Древних. Но достигнув вершины Хиджала, они ужаснулись увиденному. На берегу нового небольшого Колодца Вечности стоял Иллидан.

Перед Расколом Иллидан наполнил несколько склянок зачарованной водой из Колодца Вечности. Он вылил несколько склянок в озеро на вершине горы Хиджал, превратив его спокойные воды в новый источник тайной магии.

Между ночными эльфами и Иллиданом произошла потасовка и Малфуриону пришлось обуздать ярость своего брата. Иллидан настаивал на том, что новый Колодец Вечности был необходим. Именно он даст ночным эльфам силы тайной магии, чтобы дать отпор Пылающему Легиону, когда, именно когда, а не если, он вернётся.

Некоторые из выживших Высокорожденных согласились с Иллиданом, но большинство ночных эльфов — нет. Они осыпали его упрёками, утверждая, что его дерзкий и эгоистичный поступок приведёт к тому, что снова откроется портал, сквозь который пройдёт Пылающий Легион. Но эти упрёки не изменили мнение Иллидана.

Не видя другого выхода, ночные эльфы решили окончательно разобраться с Иллиданом. Было принято решение поместить его под стражу. Малфурион лично привел приговор в исполнение. С помощью Кенария он заковал Иллидана в глубокой подземной тюрьме. Затем Малфурион поручил жрице Майев Шадоусонг (Песнь Теней) охранять своенравного чародея. Позже, она станет главной тюремщицей, и создаст элитный орден ночных эльфиек тюремщиц.

Узнав о втором Колодце Вечности, три Аспекта Драконов отправились к горе Хиджал. Как и ночные эльфы, они верили в то, что пока подобный источник силы существует, Легион будет обладать возможностью вновь вторгнуться в Азерот. Поэтому Аспект Жизни, Алекстраза вырастила могучее древо над Колодцем из зачарованного семечка. Вскоре над Колодцем возвышалась зелёная крона древа, ловя облака ветвями. Его корни проникли глубоко в землю, распространяя по искалеченному миру жизненную силу. Со временем великое древо стало играть роль защитной печати, не давая возможности ни Легиону, ни кому бы ещё злоупотреблять силой Колодца.

Малфурион и ночные эльфы, увидев колоссальное Мировое Древо, назвали его Нордрассил, что означало «Корона Небес». Они поклялись беречь древо и защищать Колодец Вечности любой ценой.

Уважая это решение, Аспекты решили помочь эльфам в их клятве благословлением. Алекстраза придала Нордрассилу возобновляемую силы и жизнестойкость, которые передались эльфам.

Иллюстрация 13: Аспекты благословляют Мировое Древо Нордрассил.

Аспект Сна, Изера, затем благословила Древо, связав его и всех ночных эльфов-друидов с Изумрудным Сном. Ранее Малфуриону и его последователям требовалась долгая медитация, чтобы проникнуть в мир Изеры. Чары, наложенные на Нордрассил, позволили друидам проникать в Изумрудный Сон тогда, когда они этого пожелают.

И, наконец, Ноздорму, Аспект Времени, направил временные потоки сквозь ветви и корни Нордрассила, тем самым даровав эльфам бессмертие, покуда было живо древо.

Закончив, Аспекты вернулись в свои тайные жилища. Из-за их чар, второй Колодец Вечности более не привлекал демонов, и Легиону было бы непросто использовать его в качестве портала на Азерот. Древо стало символом связи ночных эльфов с природой, священным памятником, дававшим им защиту от болезней и старения.

Часовые

9 400 лет до открытия Тёмного Портала

На протяжении столетий растущее общество эльфов достигло и расселилось по густым лесам Ашенваля[63] [Ясеневого Леса], на юге от Хиджала. Тиранда Виспервинд [Шелест Ветра] — высшая жрица Сестёр Элуны, занималась восстановлением общественного строя эльфов. Сёстры Элуны идеально заполнили возникшую пустоту в правительстве, ибо они вышли из Войны Древних относительно невредимыми.

Тиранда искусно разместила Сестёр Элуны во главе, как правительства, так и армии ночных эльфов. Она также создала новый отряд, названный Часовыми. Собранный из преданных и отлично подготовленных эльфиек-воинов, этот орден посвятил себя защите возрождающегося общества ночных эльфов. Часовые патрулировали туманные леса, бывшие им домом, старались подружиться с населявшими леса живыми существами и стояли на защите против любой угрозы.

Тем временем Малфурион продолжал развивать идеи друидизма среди эльфов. Забросив занятия тайной магией, многие бывшие волшебники обратили внимание на учение Малфуриона и посвятили себя жизни в гармонии с природой. Эти первые друиды не имели строгих военных правил и иерархии, как Часовые. Последователи Малфуриона были свободны в своих возможностях по исследованию глубин Изумрудного Сна. Они также экспериментировали с искусством перевоплощения, принимая формы могучих медведей, гибких ночных саблезубов, быстрокрылых воронов и многих других животных, что населяли чащобы лесов.

———————————————————————————————————————

Шандрис Фетермун [Оперённая Луна]

В состав Часовых входили те, кто храбро сражался во время Войны Древних. Их командиром была Шандрис Фетермун [Оперённая Луна]. Осиротевшая во время вторжения Легиона, она была взята Тирандой под опеку. Юная Шандрис проявляла себя как в схватках, так и на протяжении всего ведения войны. Проявив героизм, она заслужила себе место рядом с Тирандой и когда были основаны Часовые, она стала их капитаном.

———————————————————————————————————————

Друиды регулярно впадали в спячку, путешествуя в это время по Сну. Это отчуждение угнетало Тиранду и её Часовых. Хотя они довольно часто обращались к друидам за помощью в защите земель, на их зов отвечали немногие бодрствующие последователи Малфуриона.

[63] Ashenvale.

Пока общество ночных эльфов претерпевало эти изменения, старый враг собирал силы в Калимдоре. После событий Войны Древних сатиры прятались в тёмных уголках мира, ожидая, когда смогут нанести ночных эльфам ответный удар. В конце концов, один из этих рогатых существ, Ксалан Страх Внушающий[64], дал своим собратьям эту возможность. Он собрал сатиров и повёл их на войну.

Появление Ксалана привлекло внимание остатков Пылающего Легиона, что оказались заперты на Азероте после Раскола. Стражи ужаса и другие жуткие существа вылезали из тёмных убежищ, привлечённые зовом сатира. Эта объединённая демоническая армия совершила свою первую жестокую атаку на крепость ночных эльфов Найтран[65] [Ночная Поляна], снова ввергая хрупкое общество в войну.

Война с сатирами

9 300 лет до открытия Тёмного Портала

В начале войны ночные эльфы терпели крупные потери от нападений сатиров. Но всё изменилось, когда приёмная дочь Тиранды, капитан Часовых, Шандрис Фетермун [Оперённая Луна] предложила новую стратегию борьбы с демонами. Её предложение заключалось в пробуждении друидов, что дремали в Изумрудном Сне чтобы они могли принять участие в боях.

Увидев, насколько Ксалан осквернил леса ночных эльфов, Малфурион согласился с Шандрис и разбудил сильнейших друидов Калимдора. Единой армией, Часовые и друиды нанесли удар в центр территории сатиров. Гениальные партизанские манёвры Шандрис позволили ночным эльфам одолеть множество врагов, включая самого Ксалана.

Но пока ночные эльфы успешно вели боевые действия, начала проявляться новая угроза. Некоторые своенравные друиды, искавшие способ обрести ярость дикого бога Голдринна, научились принимать облик свирепых волков. Ведомые Ралааром Фэнгфаером эти друиды стали известны как воргены. Ралаар и его свирепые компаньоны были рабами собственной ярости, в гуще боя они атаковали как друзей, так и врагов. Ночные эльфы, укушенные этими волками, становились жертвами заразного проклятья, которое постепенно превращало их в воргенов.

Катастрофическая проблема с воргенами заставила Малфуриона задуматься о том, куда ведёт друидизм. Он пришёл к выводу, что без некой формы контроля, друиды вроде Ралаара неизбежно зайдут слишком далеко в применении своих сил. Поэтому Малфурион и его последователи основали Круг Кенария, орден, следующий принципам гармонии, который стал помогать и советовать друидам всего мира, как использовать свои силы.

Первой большой задачей Круга Кенария стало решение проблемы с воргенами. Не видя другого выхода, Малфурион неохотно изгнал Ралаара и его воргенов в Изумрудный Сон. Он был уверен, что там они погрузятся в мирный вечный сон под зачарованным древом Дарал'нир.

После изгнания воргенов, все надежды сатиров на победу были разбиты. Ночные эльфы продолжали движение вглубь владений сатиров, пока большая часть лесов не была очищена от порчи. Немногие выжившие сатиры отступили и спрятались в тенях. Никогда больше они не будут нести подобную угрозу обществу ночных эльфов[66].

---

[64] Xalan the Feared.
[65] Nightrun.
[66] Пока Велинда Старсонг [Песнь Звёзд] «случайно» не получит Косу Элуны.

Иллюстрация 14: Схватка воргенов, сатиров и ночных эльфов.

Изгнание высших эльфов

7 300 лет до открытия Тёмного Портала

Столетиями после Раскола, выжившие высокорожденные пытались ассимилироваться в новом эльфийском обществе. Но многим пришлось тяжко. Искушение вновь заняться тайной магией было слишком сильно, даже, несмотря на строгие запреты на её использование.

Постепенно эти высокорожденные получали предупреждение за предупреждением за связи с потусторонними силами. Несмотря на смерть в качестве наказания за повторное нарушение запрета высокорожденные не могли остановиться. Зов тайной магии был слишком силён, чтобы его не замечать.

Уважаемого высокорожденного эльфа по имени Дат'Ремар Санстрайдер [Солнечного Скитальца] раздражали налагаемые ограничения и наказания, тяготившие его народ. В итоге он заявил, что силы тайной магии даны высокорожденным по праву рождения и те, кто боится их использовать — трус. Он и его последователи начали практиковаться в искусстве тайной магии без страха и стеснения, своей дерзостью давая пример другим ночным эльфам.

Для Дат'Ремара и других высокорожденных применение тайной магии было больше чем актом неповиновения. Они всегда верили, что ночных эльфов ждет великая судьба. Хотя высокорожденные не оправдывали зло, сотворённое Азшарой, в глубине души они знали, что когда-нибудь государство ночных эльфов вновь станет могучей империей. И для этого им надо возродить изучение и использование тайной магии.

Безрассудное пренебрежение правилами, было настолько внезапным и ошеломляющим, что другие ночные эльфы не могли заставить себя казнить столь многих из своих братьев и сестёр. Вместо этого они навсегда запретили высокорожденным ступать на гору Хиджал. Дат'Ремар и его последователи были изгнаны, и отсечены от энергии Колодца Вечности.

Большая часть высокорожденных с радостью восприняла изгнание. Они окончательно освободились от запретов, наложенных ночными эльфами. Под руководством Дат'Ремара они построили флот из больших кораблей.

———————————————————————————————————————

Династия Санстрайдер [Солнечных Скитальцев]

Дат'Ремар происходил из древней династии известных высокорожденных, каждый из которых служил при королевском дворе ночных эльфов. Их фамилия была несколько непривычной для поклоняющихся луне. Предки Дат'Ремара выбрали имя «Санстрайдер» [Солнечный Скиталец] чтобы оно символизировало их склонность к неизведанному, непредсказуемость и отбрасывание всякой осторожности в поисках величия. Как и его дерзкие предки, Дат'Ремар с гордостью продолжал традиции.

———————————————————————————————————————

Затем они подняли паруса, покинув Калимдор с желанием найти другие земли лежащие за бурлящим Маелстормом [Водоворотом]. Стремление высокорожденных было вознаграждено, когда они причалили к берегам нового континента несколько лет спустя. Этот континент, полный цветущей жизни и дремучих лесов, однажды станет известен как Восточные Королевства[67].

Высокорожденные шли несколько месяцев, прежде чем достигли странной серебряной длани, стоящей в области называемой примитивными человеческими племенами Тирисфал. Поначалу люди редко общались с высокорожденными, но со временем они начали рассказывать

[67] К сожалению, не сохранилось эльфийского названия континента, но я уверен что оно было.

легенды о храбром защитнике с металлической кожей по имени Тир, который принес себя в жертву, чтобы убить чудовищного врага в лесах Тирисфал.

И правда, высокорожденные обнаружили могучие потоки энергии, которые люди не чувствовали. Это не был Колодец Вечности, но присутствие чего-то сверхъестественного заинтересовало опытных магов. Некоторые эльфы рассчитывали, что со временем они смогут раскрыть секреты этой энергии и использовать её для возрождения былой славы.

Отчаяние гнало их вперед. После того, как высокорожденных лишили энергии Колодца Вечности, они начали стареть и болеть. Их кожа даже потеряла фиолетовый оттенок и они стали уменьшаться в росте. Высокорожденные опасались, что в дальнейшем станет ещё хуже.

Под управлением Дат'Ремара, высокорожденные начали новую жизнь в лесах Тирисфал. Некоторое время они жили в мире и наслаждались своей независимостью. Но чем больше они использовали тайную магию, тем чаще они сталкивались с тёмной энергией. Некоторых высокорожденных эта энергия сводила с ума. Они начали утверждать, что люди построили свои поселения в местах наиболее сильного проявления магии в этих землях. Поэтому высокорожденным следует заставить их уйти или даже полностью покорить этих примитивных существ.

Дат'Ремар не согласился с ними. Он не желал войны с народом, не представляющим никакой угрозы эльфам. Мудрый правитель тоже чувствовал исходившую из земли тёмную энергию. Он предполагал, что именно она может быть причиной агрессивности и безумия высокорожденных.

В конце концов, Дат'Ремар решил увести свой народ из лесов Тирисфал, чтобы избежать насилия и прочих бедствий. Он решил, что им стоит попытаться обосноваться на севере. Там разведчики Дат'Ремара нашли земли, с густыми лесами, и мощными потоками энергий. С намерением достичь этих земель, донимаемые тьмой высокорожденные выступили на север, в неизвестность.

Долгое бдение

7 300 лет до открытия Тёмного Портала

Изгнание высокорожденных завершило неспокойную главу в истории ночных эльфов. Но, тем не менее, ни Тиранда, ни Малфурион не обрели покоя. Малфурион и Круг Кенария занял себя поддержанием природного баланса и исцелению земель, всё ещё поражённых демонической порчей. Многое из этого было сделано в глубине извилистых троп Изумрудного Сна с помощью Изеры и её зелёной стаи. Малфурион и другие друиды дремали десятилетиями, в то время как их проекции бродили по царству Изеры.

Тиранда, Шандрис и Часовые продолжали охранять царство эльфов. Они без устали патрулировали леса в ожидании очередного демонического вторжения. Их усилия привели к длительному периоду мира и спокойствия. Жизнь процветала в лесах и зарослях Хиджала.

Со временем зачарованные хранители чащи и лесные дриады вышли за пределы укромного Мунглейда [Лунной Поляны]. Ночные эльфы почитали этих существ, как дочерей и сыновей Кенария. Их присутствие в Ашенвале [Ясеневом Лесу] считалось знаком того что наступают лучшие времена.

Вместе с хранителями чащи и дриадами, появились и другие существа. Всё чаще в лесах рядом с поселениями ночных эльфов встречались мудрые древни, неуловимые чудесные дракончики, и мифические химеры. В последующие столетия ночные эльфы будут способствовать формированию крепких связей с этими чудесными созданиями, и звать их на помощь в час нужды.

Поскольку Малфурион находился в Изумрудном Сне, всё бремя правления ночными эльфами легло на плечи Тиранды. Оно многого от неё требовало, но ей это нравилось. Несмотря на надежду и оптимизм царивших среди ночных эльфов, Тиранда не могла избавиться от ощущения того, что впереди их ждут трудные времена. Они остановили Пылающий Легион, но не убили Саргераса. Тиранда чувствовала всем своим сердцем, что где-то в межзвёздной тьме падший Титан замышляет новую атаку. Возможно, восстановление Саргерасом сил Пылающего Легиона и уничтожение всего живого всего лишь вопрос времени.

И если этот день настанет, Тиранда надеялась, что её народ будет готов.

Строительство Кель'Таласа

6 800 лет до открытия Тёмного Портала

Вдалеке от дремучих лесов Ашенваля [дремучего Ясеневого Леса], Дат'Ремар Санстрайдер [Солнечный Скиталец] и высокорожденные продолжали искать место для своего дома в Восточных Королевствах. Они следовали за проявлениями магии, в поисках места, обнаруженного их разведчиками на севере, где пересекались течения лей линии. Путешествие было на редкость тяжёлым. Неистовая метель скрыла проявления магии, что остановило эльфов почти на месяц, не давая идти ни вперёд, ни выбраться назад из горных перевалов.

Высокорожденные быстро осознали, насколько они стали уязвимы без Колодца Вечности. Впервые на их памяти, они начали умирать от голода. Только сострадание некоторых примитивных племён людей, обитавших в горах, спасло всю экспедицию от гибели в ледяном аду.

Когда метель утихла, высокорожденные двинулись вперёд, пострадавшие, но полные решимости найти новый дом. Чем ближе они подходили к месту, обнаруженному их разведчиками, тем сильнее разгорался огонёк надежды в их измождённых сердцах. Зелёные леса покрывали землю, которая трещала от переизбытка магии под ногами высокорожденных. Но скоро эльфы обнаружили, что эти земли называет своим домом другой народ — тролли-варвары Амани.

Прибытие высокорожденных разъярило троллей, которые копили ненависть к эльфам со времён королевы Азшары. Амани тотчас направили боевые отряды в лесные засады и высокорожденные скоро начали опасаться тёмных лесов. Но эльфы непреклонно шли вперёд, используя магию для уничтожения троллей Амани, которые отваживались встать у них на пути. Скоро тролли тоже научились осторожности. Постоянные схватки привели к взаимной вражде между Амани и высокорожденными.

Невзирая на разъяренных троллей, эльфы достигли искомого пересечения лей линий. Мощные потоки тайной магии сливались в ярко зелёных лесах. Дат'Ремар объявил, что именно здесь возродится их цивилизация.

Дат'Ремар явил своим последователям то, что скрывал в течение долгого и тяжёлого путешествия на север — склянку, наполненную зачарованной жидкостью из первого Колодца Вечности. Незадолго до изгнания высокорожденных, Дат'Ремар тайно взял одну из оставшихся склянок Иллидана Штормрейджа [Ярость Бури] из хранилища ночных эльфов.

Дат'Ремар вылил содержимое склянки в небольшое озеро, в самом центре пересечения лей линий, и потрясающий поток энергии устремился в небеса Азерота. Высокорожденные назвали этот чудесный источник Санвелл[68] [Солнечным Колодцем][69], в честь Дат'Ремара и его смелого стремления возродить их культуру.

---

[68] Sunwell.

[69] Технически это озеро было на небольшом острове и Силвермун [Луносвет] располагался как на нём, так и на берегу близ него, со временем комплекс на острове стал аналогом храма, а город продолжил разрастаться

Впоследствии высокорожденные отказались от традиционного поклонения луне, вместо этого получая силы от солнца. Со временем, они стали известны под новым именем — высшие эльфы. Количество доступной эльфам тайной магии увеличилось по экспоненте. Многие из них решили, что именно Дат'Ремар стал их спасителем. Они назвали свои земли Кель'Талас, или «Высший Дом» и заявили, что он затмит в своём развитии цивилизацию ночных эльфов и останется памятником их истории на века.

Тролли же с этим не согласились. Высшие эльфы построили своё новое королевство на древних аманийских руинах — руинах, до сих пор считающимися священными. Обладая численным преимуществом, более чем десять к одному, Амани яростно пытались выгнать захватчиков со своей священной земли.

Высшие эльфы использовали всю свою новообретённую силу, в попытках сдержать натиск троллей. Дат'Ремар лично вел войска в почти каждую битву против свирепых Амани. Шаг за шагом эльфы сформировали границы своего королевства, создав новый дом, ценой крови своих братьев и сестёр.

Многие высшие эльфы были озабочены повальным использованием тайной магии, они опасались, что это вновь привлечёт Пылающий Легион на Азерот. Дат'Ремар повелел своим сильнейшим волшебникам решить эту проблему. За несколько десятилетий они установили вокруг Кель'Таласа ряд монолитных рунических камней. Этот барьер был назван Бан'дориэль, «Хранитель Врат» на наречии высших эльфов. Он никому не давал возможности заметить использование тайной магии внутри, вдобавок он отпугивал суеверных Амани.

В конце концов, тролли отступили в свой храмовый город, Зул'Аман. Они решили, что безопаснее нападать из засад на эльфийские конвои, которые выходили за пределы магического барьера, нежели пытаться полноценно осадить Кель'Талас. Вскоре у высших эльфов возник элитный отряд рейнджеров, боровшихся с подобными засадами[70].

Цивилизация эльфов процветала в пределах границ Кель'Таласа. Более не страшась использовать магию, высшие эльфы сотворили потрясающие предметы и погрузили земли в теплоту вечной весны. Никогда более в их землях не наступит зима, с жуткими морозами которой они столкнулись на пути сюда. Их столица, город Силвермун[71] [Луносвет], стал блистательным памятником, напоминающим о древней империи эльфов.

Когда новая империя крепко встала на ноги, Дат'Ремар отошёл от власти. Его наследники унаследовали королевство мира и процветания. Но это время закончилось, когда правнук Дат'Ремара, Анастериан унаследовал мантию правителя. Он пришёл к власти, когда его народу снова пришлось вступить в войну с троллями.

Проклятие Леса Кристалсонг[72] [Хрустальной Песни]

6 000 лет до открытия Тёмного Портала

Пока Кель'Талас процветал, другие группы высокорожденных боролись за выживание. Одна из таких групп жила в городе Шандарал, хранилище магических реликвий и артефактов. Это поселение основали в северной области Калимдора во времена расцвета империи ночных эльфов. После Раскола крупнейший материк Азерота разделился на несколько континентов и теперь высокорожденные Шандарала находились в ледяном сердце нового и сурового континента, известного как Нортренд[73] [Нордскол].

на прибрежных областях.

[70] Также известные как Фарстрайдеры [Странники].

[71] Silvermoon.

[72] Crystalsong Forest.

[73] Northrend.

Высокорожденные Шандарала остались в полной изоляции, отрезанные от своих собратьев из Калимдора и Восточных Королевств. Отдалённость второго Колодца Вечности привела к тому, что они стали уязвимы к болезням и другим хворям. В отличие от последователей Дат'Ремара, у них не было склянки с водой из Колодца Вечности и они не могли создать искусственный источник энергии. Веками эти высокорожденные искали в окружающих лесах Мунсонг [Лунной Песни] нечто, что могло помочь им выжить.

Высокорожденные в своих поисках заметили, как драконы из синей стаи использовали заклинания, чтобы кристаллизовать живых существ и вытягивать из них энергию. Хотя драконы делали это из любопытства, высокорожденные решили, что эта процедура станет их окончательным спасением от мук.

Попытки высокорожденных общаться с драконами игнорировались, в некоторых случаях проявлялась враждебность. В отчаянии группа волшебников проникла в чудесное логово синей стаи — Нексус. Высокорожденным удалось успешно узнать секреты этой процедуры, но жадность заставила забрать больше чем они собирались. Эльфы стащили несколько могущественных реликвий хранимых в Нексусе. Тем самым они активировали защитные заклинания, приведя драконов в неистовство. Хотя высокорожденным ворам и удалось сбежать сохранив жизни, они понимали, что драконы захотят возмездия.

И этот день вскоре настал. Дюжины синих драконов кружились над Шандаралом, охваченные негодованием из-за похищенных несмышленышами реликвий. Волшебники, отчаявшись отогнать врагов, собрались на льдистом утёсе, возвышавшимся над лесом Мунсонг [Лунной Песни]. Затем они решили применить процедуру, выведанную у синей стаи, надеясь кристаллизовать небольшую часть леса и использовать её энергию как оружие, чтобы уничтожить драконов.

Заклинание вызвало катастрофу. Опрометчивое колдовство высокорожденных вызвало ослепительную вспышку, видимую даже на Калимдоре и Восточных Королевствах. Ревущий поток энергии мгновенно кристаллизовал весь лес Мунсонг [Лунной Песни]. Синие драконы, почувствовав надвигающееся заклятие, успели спастись бегством. Материальные формы всех живых существ населявших лес были уничтожены взрывом энергии. Их духи, хоть и искажённые мощным заклинанием оказались нетронуты, но были прокляты, бездумно бродить по остекленевшим землям, получившим название лес Кристалсонг [Хрустальной Песни].

Падение Андрассила

4 500 лет до открытия Тёмного Портала

Раскол вызвал тектонические сдвиги, потревожившие пленённых Древних Богов и ослабившие их созданные Хранителями тюрьмы. Это событие расшевелило злобных и смертельных созданий и привело их в сознание. В последующие тысячелетия гигантские щупальца, несущие порчу, выросли из повреждённых тюрем и постепенно достигли поверхности Азерота. В Нортренде [Нордсколе], где был заключен Йогг-Сарон, проявились наиболее жестокие эффекты. Жилы необычного минерала, саронита[74], словно гной распространялись по поверхности, вытягивая жизнь из окружающей флоры и фауны.

Обнаружив саронит, небольшая группа друидов из Круга Кенария решила его уничтожить. Они полагали, что если дающие жизнь силы Мирового Древа могли исцелять земли вокруг Хиджала, то другое великое древо сможет исцелить Нортренд [Нордскол]. Глава этих друидов, Фэндрал Стагхельм[75] [Олений Шлем], вскоре стал одержим этой идеей.

---

[74] Просто жуть, как же, интересно, мы делали из него доспехи, а некоторые даже и носили.
[75] Staghelm.

Иллюстрация 15: Синие драконы атакуют высокорожденных в лесу Мунсонг [Лунной Песни].

Некоторые друиды советовали ему испросить помощи у Аспектов. Из знания и благословления способствовали буйному развитию Нордрассила, без их помощи же высаживание нового великого древа могло иметь непредвиденные последствия. Но Стагхельм [Олений Шлем] считал, что на разговоры нет времени. Без присмотра саронит распространялся по Нортренду [Нордсколу] и даже по другим частями мира. Вместо того чтобы тратить время на бесконечные споры, Стагхельм [Олений Шлем] начал действовать — без одобрения Аспектов и членов Круга Кенария.

Фэндрал и его ближайшие последователи втайне срезали шесть зачарованных ветвей из кроны Нордрассила. С ветвями в руках, они отправлялись в места, где из земли вылезали залежи саронита. Одну за другой, друиды укореняли ветви в этих областях, надеясь остановить порчу. Фэндрал и его соратники оставили укоренившиеся ветви в Ашенвале [Ясеневом Лесу], Лесу Кристалсонг [Кристальной Песни], Фераласе и двух областях Восточных Королевств, которые позже станут известны как Дасквуд[76] [Темнолесье] и Хинтерлендс[77] [Внутренние Земли].

Ветви быстро пустили корни и стали новыми деревьями. Вместе, они работали каналами, направляя силы Изумрудного Сна в бодрствующий мир, усиливая окружающую живую природу и очищая саронитовые залежи. Довольные успехом, друиды посадили последнюю и величайшую из ветвей в горах Нортренда [Нордскола] над самыми большими залежами саронита. Это новое Мировое Древо было названо Андрассил, или «Корона Снега». Оно росло с потрясающей скоростью, а польза от посадки проявилась почти моментально. Распространение саронита прекратилось, а живая природа вновь расцвела.

Малфурион и прочие члены Круга Кенария отреагировали крайне эмоционально, узнав, что эти ветви были посажены без их ведома и согласия. Тем не менее, они согласились, что план, по всей видимости, сработал. Несколько десятилетий Андрассил возвышался над Нортрендом [Нордсколом] и, казалось, всё было в порядке.

Но со временем, что-то изменилось. Между таунка и ледяными нимфами Нортренда [Нордскола] разгорались кровавые битвы, при этом оба народа не отличались воинственностью. Бои были спонтанными и на удивление яростными, полными варварства и неописуемой жестокости. Друиды вести о сражениях получили не скоро, но узнав о них, Круг Кенария отправил экспедицию, чтобы определить источник этой жестокости.

То, что обнаружили друиды, пробрало их до мозга костей. Корни Андрассила проросли так глубоко в землю, что достигли подземной тюрьмы Йогг-Сарона. Древний Бог наполнил древо своим злом, которое постепенно распространилось на всех живых существ в округе, шаг за шагом сводя их с ума.

Круг Кенария знал, что без благословения Аспектов, Андрассил был уязвим к порче. Также они понимали, что не существовало способа спасти Мировое Древо от порчи или же ослабить его страдания. Круг Кенария с грустью решил, что единственным выходом было уничтожение Андрассила. С болью в сердце друиды обрушили великое древо. Оно рухнуло на ледяные земли Нортренда [Нордскола] с оглушающим грохотом, который эхом отдался даже в призрачных лесах Изумрудного Сна. С тех пор павшее Мировое Древо стало называться Фордрассил[78], или «Сломанная Корона».

Хотя уничтожение Андрассила было душераздирающей задачей, Круг Кенария остался доволен тем, что это остановило рост саронитовых залежей. Но друиды даже не могли себе

---

[76] Duskwood.
[77] Hinterlands.
[78] И спустя более чем четыре с половиной тысячи лет мы спасаем росточек этого древа. Заметим, что за такой промежуток времени оно особо не сгнило.

представить, что нечто тёмное пустило свои ростки в Изумрудном Сне.

Йогг-Сарон использовал древа, посаженные Фэндралом как врата в Сон — врата, через которые другие Древние Боги тоже могли проникнуть в этот призрачный мир. Маленькие семена порчи были распространены по миру Изеры. Со временем, эти семена осквернили пути грез. Это было началом того что станет известно как Изумрудный Кошмар.

Исход гномов

3 000 лет до открытия Тёмного Портала

Пока на поверхности Азерота бушевали войны и возникали цивилизации, земельники были предоставлены сами себе. Их не волновала деятельность на поверхности. Некоторые земельники оставались изолированными под ледяными горами Нортренда [Нордскола]. Другие же, что в прошлом отправились на юг с Хранителем Аркедасом и Иронаей, дремали в подземных катакомбах Ульдамана. Лишь малая часть этих земельников отказалась входить в стазис, решив, что они будут наблюдать за функционированием комплекса и поддерживать его работу вместе с мехагномами.

В этот время Аркедас и Ироная отдалились от земельников. Они становились всё более одержимыми попытками исцелить проклятие плоти. Аркедас и Ироная часто спускались на самые глубокие уровни Ульдамана, проводя целые годы в тихих размышлениях. В итоге, два гиганта, из Сотворённых Титанами перестали подниматься наверх и погрузились в долгую спячку. Сотни лет проходили без вестей от них, в то время как управление Ульдаманом было оставлено на мехагномов с земельниками.

Когда Раскол разорвал Азерот на части, многие бодрствующие земельники мучились в агонии из-за катастрофы. Они чувствовали боль разрушенного мира как свою собственную. Они зарылись в глубины Ульдамана и закрыли себя в отсеках, где спали их сородичи.

Только мехагномы остались следить за комплексом. Но и они, в итоге, подверглись влиянию проклятья плоти. Заболевание привело к трансформации в существ из плоти, которые стали позже известны как гномы. Физически и ментально истощённые, эти существа потеряли цель своей жизни и покинули залы Ульдамана. Они ушли в окружающие регион горные пики и пещеры. Лишь горстка мехагномов, верная принципам вышедших из Кузни Титанов осталась в комплексе.

Первое поколение гномов выбралось на свет среди заснеженных гор к западу от Ульдамана. Испытывая нехватку врождённой силы и защитных навыков, хрупкие гномы с трудом выживали среди жестоких стихий, диких ледяных троллей и других угроз, что были на этой земле. Однако, они сохранили свой природный интеллект и изобретательность. Поколение за поколением гномы посвящали себя технологическому развитию и совершению открытий; это был для них единственный способ выжить в этом жестоком новом мире. Поэтому гномы избегали ведения записей или устной передачи истории, считая их не имеющими отношения к выживанию вещами.

Всего за несколько поколений гномы потеряли все знания об истории вышедших из Кузни Титанов. Однако, они обрели новое общество. Их гениальность в инженерном деле и науке помогала им преодолеть одно препятствие за другим. Гномы высекли ряд укреплённых укрытий глубоко в холодных горах местности, которая позже станет известна как Дун Морог.

Появление королевства Аратор

2 800 лет до открытия Тёмного Портала

Тысячелетиями человечество процветало в Восточных Королевствах. Этот молодой народ произошёл от врайкулов, что когда-то поселились в лесах Тирисфал. Хотя люди и не обладали ростом и силой своих предков, они унаследовали исключительную силу воли и способности к выживанию.

Племена охотников и собирателей распространялись по лесам и холмам континента. Развиваясь, они сформировали несколько различных племён. Каждое из них практиковало веру в одушевлённость природы — по большей части, грубые формы друидизма и шаманизма. Несмотря на существование троллей Амани, высших эльфов и прочих возможных угроз, основной угрозой человечеству было оно само. Первоначальные племена постоянно сражались друг с другом за земли, означающие власть.

Одно из племён, Арати, поняло ошибочность этого пути. На протяжении нескольких десятилетий вторжения троллей в земли людей стали более жестокими и ярко выраженными. Что-то менялось в поведении жестоких Амани на севере. Племя Арати пришло к пониманию, что разобщённым людям не выстоять против мохокожего противника в полномасштабной войне. Арати начали собирать соседние племена под единое знамя вождя Торадина, как дипломатией, так и силой.

Арати жили на северо-восточных границах земель людей, и их долгая история была наполнена стычками с троллями. Опыт этих сражений сформировал в Торадине мастерские навыки тактика и стратега. Всего за шесть лет он смог подчинить себе другие племена. Нескольких своих противников он склонил на свою сторону с помощью брачных союзов, в других случаях он стравливал их между собой. Лишь в редких случаях хитроумному вождю приходилось воевать с наиболее несговорчивыми племенами.

К удивлению покорённых, Торадин не правил как тиран. Он предложил своим бывшим противникам мир и равенство в объединённом королевстве с неограниченными возможностями, которое Торадин считал началом нового общества людей. И вожди племен не пропадут в безвестности, а станут уважаемыми генералами. Подобным отношением Торадин завоевал лояльность многих своих противников и был коронован на царство.

Король Торадин назвал своё новое королевство — Аратор. Наиболее талантливые архитекторы по его приказу воздвигли могучую столицу к юго-востоку от лесов Тирисфал, названную Стром. Засушливые земли вокруг города стали идеальным буфером между человечеством и троллями Амани, не давая последним устраивать лесные засады, которых так боялись люди. Также Торадин повелел построить огромную стену возле столицы для дополнительной защиты от набегов Амани. Истории о могуществе Строма быстро распространились среди разрозненных по континенту людских племен и многие из них отправились в поисках безопасности в Аратор.

Как и предвидел Торадин, тролли Амани скоро начали вторгаться на принадлежащие людям дальние земли. Король отправил двоих наиболее одарённых генералов разведать обстановку и отбросить противника, забредшего слишком далеко в земли королевства.

Одного из этих генералов звали Игнаеус. Он и его народ обитали на суровых склонах гор Альтерак. Хотя другие племена людей считали их неотесанными и дикими, Игнаеус и его северяне обладали непревзойдённой отвагой и силой. Они проникли далеко за границы королевства

Аратор, убивая любого тролля, что встречался им в лесах. За количество пролитой крови Амани Игнаеус получил прозвище Троллбейн[79] [Троллебой].

———

Легенда о серебряной длани

Никто не знает, что случилось с легендарной серебряной дланью Тира, установленной тысячелетия назад в сердце лесов Тирисфал. Серебряная длань была общим символом среди человеческих племён, населяющих область. Он был на одежде и украшениях, носимых для защиты от злых духов, для помощи в битве и лечении болезней. Спустя сотни лет он станет символом великого ордена паладинов, воинов, обладающих силой света и ставящих самоотверженность превыше всего.

———

Другим генералом, посланным Торадином, был Лордейн, происходивший из центра лесов Тирисфал. Он и его хорошо обученные воины считались более благородными по сравнению с Игнаеусом и его горцами. Рыцари внутри и снаружи, войска Лордейна тщательно патрулировали северные границы королевства Аратор. В те редкие случаи, когда отряды Амани проникали в королевство, Лордейн давал им отпор.

Игнаеус и Лордейн часто возвращались в Стром с историями об ожесточенном конфликте между Амани и высшими эльфами далеко на севере. К этому добавлялись слухи о чем-то необычном, творящимся в лесной чаще — слухи о странных ритуалах вуду и сверхъестественных существах ползающих в лесах в предрассветных сумерках.

Хотя эти вести внушали беспокойство, Торадин и его генералы решили не подвергать свой народ опасности, а также не отсылать помощь высшим эльфам, ведущим уединенный образ жизни. Поэтому, они держали основные силы за массивными стенами Строма, уверенные, что выдержат натиск любого врага.

Войны с троллями, часть первая: Осада Кель’Таласа

2 800 лет до открытия Тёмного Портала

Тысячелетиями после поражения от высших эльфов в храмовом городе Зул’Аман тролли планировали месть. Хотя они и были яростными воинами, им не хватало сильного лидера, способного привести их к победе. Также племя раздирали междоусобицы, грозя Амани уничтожением. Но всё изменилось, когда пришла помощь от уважаемого племени Зандалар.

Зандалары считали себя защитниками и духовными лидерами всех троллей. Они стремились усилить племена, разбросанные по Азероту, многие из которых ослабели после Раскола. Даже Зандалары пострадали от этой катастрофы. Их, когда-то знаменитая гора, дом Зандалар, была поглощена морем, и от неё остался лишь небольшой островок.

В Амани Зандалары видели возможность возродить одно из наиболее сильных племён троллей и восстановить власть троллей над Восточными королевствами. Победить высших эльфов не было простой задачей, но Зандалары были уверены в успехе. Кель’Талас не был так силён как древняя империя ночных эльфов, которая когда-то покорила троллей. К тому же за прошедшие тысячи лет Зандалары стали сильнее в их собственном искусстве колдовства вуду.

[79] Trollbane.

Врезка 2: Владения троллей Амани, людей и высших эльфов в Восточных Королевствах

Несколько мудрых посланников Зандалар отправились в путешествие со своего острова в Зул'Аман. Там они обещали помочь Амани в их грядущем конфликте с эльфами. Куда важнее было то, что Зандалары уверили Амани, что им на помощь выйдут могучие полубоги — Лоа. Чтобы решить проблемы лидерства, Зандалары сделали правителем Джинту, одного из наиболее бесстрашных воинов Амани.

Небольшие боевые отряды начали выходить из лесов и атаковать границы Кель'Таласа, проверяя силы высших эльфов. При этом хитрые тролли всегда скрывали их истинное число и возможности. После серии успешных вылазок Амани решили что, наконец, настало время полномасштабной войны.

Без предупреждения десятки тысяч троллей вышли из тёмных лесов. Монструозные Лоа шли вместе с Амани, наполняя троллей сверхъестественной силой. Высшие эльфы отчаянно пытались сдержать своего противника, но им пришлось отступить. С поразительной скоростью и яростью Амани превратили в пустоши внешние области Кель'Таласа.

Посланники Зандалар с удовольствием наблюдали за разгорающейся войной из Зул'Амана. Даже высшие эльфы с их могучей тайной магией не могли противостоять мощи Амани — мощи троллей.

Окончательная победа троллей была лишь вопросом времени.

Войны с троллями, часть вторая: Огонь с небес

Король Торадин пристально следил за разгорающейся войной между высшими эльфами и троллями. Разведчики возвращались в Стром с вестями о столбах дыма на границах Кель'Таласа, и о когда-то спокойных гротах северных земель, теперь заполненных обезображенными трупам эльфов. Определённо тролли выигрывали, но Торадин упрямо оставался при своём мнении, что вмешательство в конфликт подвергнет его народ необоснованному риску.

Однако его мнение изменилось, когда в Строме внезапно появилась группа посланников короля Анастериана. С нарастающим ужасом Торадин слушал рассказ о непрекращающихся зверствах Амани и о сверхъестественных существах сражающихся вместе с троллями из первых уст.

Угроза Амани оказалась гораздо большей, нежели представлял себе Торадин с советниками. Высшие эльфы уверяли, что без помощи королевства Аратор тролли скоро уничтожат Кель'Талас. А затем Амани обратят всю силу своих опьяненных кровью воинов против Строма.

После встречи с послами Торадин вызвал своих советников. Они согласились, что союз с эльфами был разумен, но Аратор не обладал достаточной силой, чтобы напрямую противостоять троллям. Под утро споры завершились, и они пришли к решению. Обучение людей владению магией, могло бы стать той самой силой, которой не хватало людям для того чтобы повлиять на ход войны.

О эльфийской магии люди слагали легенды, но этим всё и ограничивалось. Хотя Торадин не доверял колдовству во всех его формах, он понимал, что его армии понадобится это знание, чтобы сокрушить Амани. На следующий день Торадин вернулся к послам с предложением: в обмен на военную помощь высшие эльфы обучат людей владению магией.

Послы отправили гонцов за решением короля Анастериана. Как и все из его рода он слишком хорошо знал опасность необдуманного применения магии. Обучение людей тайной магии с лёгкостью могло привести к беде. Сколь велика была обеспокоенность Анастериана этой вероятностью, столь же близок к уничтожению был его народ. Понимая, что особого выбора у

него нет, он дал согласие высшим эльфам на обучение сотни людей основам элементарной магии.

Вскоре эльфийские маги прибыли в Стром и в быстром темпе начали обучение людей. На протяжении многомесячного обучения учителя заметили нечто отличительное в своих учениках. Хотя людям и недоставало изящества и утончённости в искусстве плетения чар, у них была врождённая предрасположенность к магии.

Тем временем Торадин приказал своим генералам возвести крепость у подножия гор Альтерак. Она станет отправной точкой будущего военного похода против троллей. Генералы также возвели дополнительные простые укрепления в Иствилде[80] [Восточные Владения], обширном участке плодородных холмов к востоку от лесов Тирисфал. Однако крепость Альтерак останется важнейшим укреплением среди северных владений людей.

Когда эльфийские чародеи закончили обучение людей, Аратор начал своё наступление. Свыше двадцати тысяч солдат собралось в крепости Альтерак. Оттуда Торадин лично повёл их к Кель'Таласу. Но магов он с собой не взял, они остались за стенами крепости. Если всё сложится так, как надеялся Торадин, то маги сыграют свою роль в войне несколько позже…

Генералы Игнаеус и Лордейн были авангардом армии королевства Аратор. В то время как основные силы отставали от них на несколько дней, они зачищали дорогу на север, уничтожая разведчиков троллей и встречающиеся военные отряды. После недель неустанного марша, армия королевства Аратор достигла пределов Кель'Таласа и всеми силами атаковала южный фланг войск Амани. Высшие эльфы, скоординировав свои действия с людьми, атаковали троллей, смяв их силы на северном фронте.

Амани оказались вынуждены воевать на два фронта. Но Джинта был преисполнен уверенности в победе троллей. От решения эльфов объединиться с примитивными людьми пахло отчаянием. У Амани была репутация яростных бойцов, но им недоставало владения магией и боевой дисциплины эльфов. Примитивные люди были незначительным недоразумением, от которого Джинта думал быстро избавиться. Планируя уничтожить армии королевства Аратор, он развернул свои силы на юг. Закончив с людьми, он задумывал сконцентрироваться на Кель'Таласе и уничтожить эльфов навсегда.

По приказу Торадина войска начали медленно отступать к крепости Альтерак. Пока самоуверенные Амани гнали армии королевства Аратор к горам, шли недели кровавых и жестоких боев. В то же время эльфы выдвинулись из Кель'Таласа в направлении гор Альтерак. Они постоянно атаковали северный фланг Амани, медленно подтачивая силы их тылов.

Достигнув крепости Альтерак, Торадин был доволен тем, что его армию до сих пор преследуют Амани. Он подготовил войска к неминуемой атаке. И одним утром, когда густой туман окутал холмы Альтерака, тролли атаковали. Хотя войска Арати были в меньшинстве, они сражались с неожиданным упорством. Сражение длилось уже несколько дней, но ни одна из сторон не уступала. Наконец до Альтерака добрались эльфы и ударили по Амани с севера, снова открыв второй фронт.

Когда люди и эльфы убедились, что они измотали войска Амани, в бой было введено их секретное оружие — сотня магов. На протяжении боя Торадин держал их скрытыми за стенами крепости Альтерак. И вот настал момент проверить их пыл в бою.

Вместе с эльфийскими чародеями, люди воспользовались своей обширной новообретённой силой. Вместо того чтобы вступать в бой поодиночке, маги объединили свои силы, чего ещё никто не делал, и сплели единое ужасающее заклинание. Горы Альтерак

[80] Eastwield — Ныне известны как Истерн Плагилендс [Восточные Чумные Земли]

вздыбились и дрожали, пока потоки огня лились с кроваво-красных небес. Стихия окутала войска Амани полыхающим пожарищем. Это чародейское пламя жгло изнутри что троллей, что Лоа.

Среди первых Амани, окутанных зачарованным пламенем, был Джинта. Без своего лидера выжившие тролли начали беспорядочное отступление на север. Для людей и эльфов преследование и охота на них стала подобна игре, игре в которой любой найденный воин Амани погибал.

Этот ужасный бой спустил посланников Зандалар с небес на землю. Когда-то уверенные в победе, они брели обратно на свой остров в недоумении и позоре. Для троллей это поражение означало ужасный поворот в истории их народа, после которого побеждённый народ может уже никогда не восстановить былое величие.

Для Кель'Таласа и королевства Аратор война стала началом новой прославленной эры. Праздники охватили улицы Строма и Силвермуна [Луносвета] на месяцы после окончания конфликта. Благодарные эльфы поклялись в вечной лояльности королевству Аратор и наследникам Торадина.

———————————————————————————————————————

Жертва Лордейна

Во время отступления к горам Альтерак, армии людей на пятки наступали тролли Амани, угрожая зайти с фланга и сокрушить их силы. Чтобы это предотвратить, генерал Лордейн вызвался сдержать войска троллей, понимая, что не выживет. Он и пять сотен его храбрейших воинов сдерживали Амани в узкой долине, пока остальная армия Арати продолжала своё отступление. Лордейн и его воины заплатили своими жизнями, но их доблестное сопротивление помогло добиться победы людей и эльфов. Наследие самоотверженности Лордейна и его жертва сохранится в памяти его народа в течение тысячелетий.

———————————————————————————————————————

Расширение королевства Аратор

2 700 лет до открытия Тёмного Портала

После окончания правления Торадина, новые поколения людей расширили границы и усилили могущество королевства Аратор. Многие из первых магов обзавелись учениками, постигающими пути тайной магии. За несколько десятков лет количество волшебников в королевстве многократно выросло.

Эти могущественные чародеи защищали инициативных людей основывавших новые поселения на границах королевства Аратор. Одни расселились по зелёным пастбищам Иствилда [Восточных Владений], когда-то принадлежавших троллям. Другие отправились в крепость Альтерак, либо в небольшие укрепления, что были выстроены во время войны с троллями. Вскоре эти укрепления стали процветающими торговыми поселениями.

Наиболее желанными и плодородными были земли в лесах Тирисфал. Там народ Арати построили крепость для защиты полей от гноллов, кобольдов и прочих опасных тварей. В ней поселились многие бывшие солдаты, назвавшие в честь покойного генерала Лордейна эти земли Лордероном.

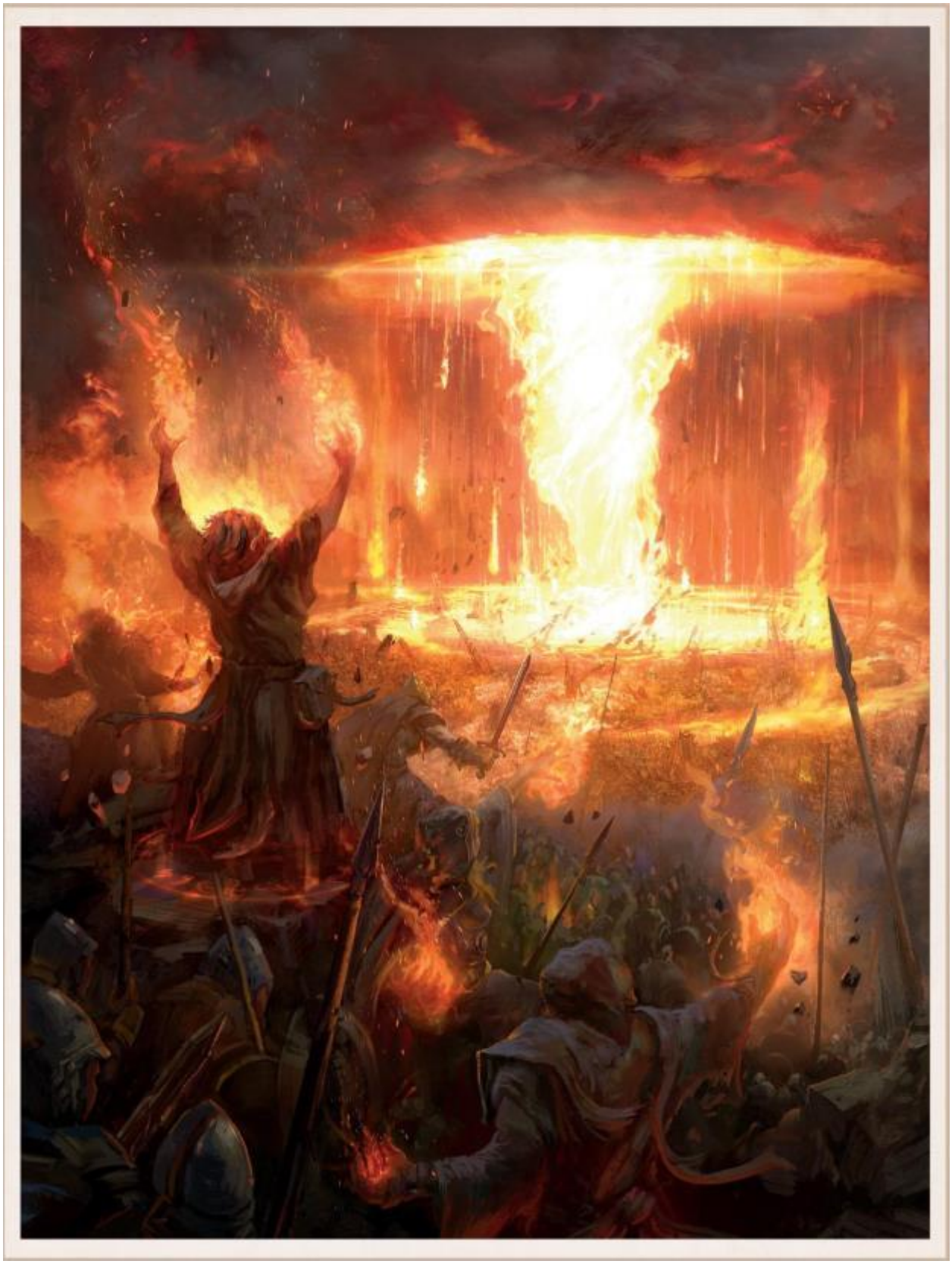


Иллюстрация 16: Маги людей обрушивают мощь тайной магии на головы троллей.

Хроники Варкрафта — страница 132

Многие Арати отправились в прибрежные земли, известные как Гильнеас, где они построили несколько надежных гаваней. Поселенцы занимались рыболовством и честной торговлей с другими городами королевства Аратор. Храбрейшие моряки отправлялись в открытое море, где они обнаружили большой остров на юге от Гильнеаса. Он был богат металлами и прочими ценными природными ресурсами. Некоторые моряки остались на этом острове, основав мощную морскую крепость Кул Тирас.

За прошедшие десятилетия эти новые города росли и создавали собственные обычаи. Королевская власть в столице королевства Аратор Строме опасалась, что эти города могут стать чересчур независимыми. Несмотря на попытки правителей удерживать власть над всем королевством, многие города смогли со временем получить больше независимости в принятии решений. Первым и наиболее ярким примером было торговое поселение Даларан.

Основанный в сердце королевства Аратор, Даларан быстро стал крупным и влиятельным торговым центром. Со всего королевства Аратор люди стекались в Даларан в поисках богатства и новых возможностей. Одним из них был гениальный и эксцентричный маг Ардоган. Он завоевал восхищение населения Даларана и был избран правителем.

В правление Ардогана Даларан продолжил наращивать могущество и в итоге стал автономным городом-государством. Также он стал столь желанным раем для Араторских магов — народ королевства относился к волшебникам с подозрением и опаской.

Совет Тирисфала.

2 680 лет до открытия Тёмного Портала

Развитие и богатство королевства Аратор во многом были заслугой магов и предоставляемой ими защитой поселений. Но, несмотря на это, тайное недоверие к волшебникам распространялось среди населения. Со временем рост разногласий и предрассудков нарастил напряжение между магами и прочими жителями королевства. Многие маги покинули города и поселения, разозлившись на то, что они стали вызывать беспричинную паранойю.

Правитель Даларана Ардоган пригласил этих волшебников. Он утверждал, что его город был свободен от предрассудков. И многие откликнулись на приглашение, поселившись в Даларане. Когда в город прибыла первая группа волшебников, они решили превратить город в прославленный центр знания о магии. Используя свои силы, они расширили город, сделав его выше и больше. Они воздвигли светящиеся башни по всему городу, построили огромные библиотеки и хранилища магических чудес.

Ардоган и наиболее искусные из новоприбывших магов сформировали особую форму правления разрастающимся городом — магократию. Она поощряла изучение и применение искусства колдовства. С развитием Даларана, маги королевства Аратор начали считать его символом надежды и свободы.

За несколько лет население Даларана значительно выросло. Несмотря на то, что лишь малая часть горожан владела магией, предоставляемая магами защита позволила обеспечить беспрепятственный рост торговли и производства. Преступности практически не существовало. Опасности дикой природы были позабыты. Но подобное безудержное чаротворство имело ужасные последствия.

Беспечное использование магии начало истончать границы реальности в городе. Маги Даларана не представляли, что волны тайной магии исходят из города в Круговерть Пустоты. Эти волны энергии привлекли внимание разбросанных по Круговерти демонов Пылающего Легиона. Небольшое их число проникло через истончившуюся под действием волн магии ткань реальности в город. Хотя, по большей части, это были одинокие и ослабевшие демоны, они успешно сеяли хаос, терроризируя мирный город.

Магократы Даларана старались бороться с вторжениями демонов в секрете от жителей. Всё больше и больше их охватывал страх перед паникой и восстанием, которое поднимут суеверные люди, узнав правду. В конце концов, они решили искать помощи за пределами стен города. Магократы отправили срочное послание в Кель'Талас, надеясь, что высшие эльфы, обладающие бесконечной мудростью, могут понять, как разобраться с этими внезапными вторжениями демонов.

Совет Силвермуна [Луносвета], правящий Кель'Таласом, тотчас отправил в Даларан лучших магов. Они определили, что лишь несколько демонов проникли в материальный мир, но это было лишь началом. Если магократы не наложат ограничение на использование магии людьми, то проблема появления демонов рискует выйти из-под контроля.

Большинство магократов отказалось следовать рекомендациям высших эльфов. Маги пришли в этот город лишь потому, что тут они могли свободно применять магию. Ограничивая магов, город мог столкнуться с пагубными эффектами. В лучшем случае сильнейшие маги ушли бы из города и продолжили свои изыскания в других местах. В худшем же вся экономика Даларана рухнет, разжигая восстание, и маги всё равно разойдутся по королевству Аратор. Так или иначе, использование магии продолжится неважно вне стен Даларана или за ними, а угроза вторжения Пылающего Легиона никуда не исчезнет.

Согласившись, что они не могут запретить использование магии, Совет Силвермуна [Луносвета] и магократы Даларана пришли к другому решению. Вместе они решили создать тайный орден, в чьи задачи войдет борьба с вторгающимися демонами. Новообразованный орден собрался в тайном укрытии в лесах Тирисфал обсудить методы своей работы, так он получил своё название — Совет Тирисфала. Лучшие из членов ордена станут ответственны за поиск и изгнание демонов Легиона, где бы их ни обнаружили. Вдобавок члены ордена начнут негласно предоставлять другим магам информацию об опасностях неосторожного чаротворства.

Первый Страж[81]

2 610 лет до открытия Тёмного Портала

Десятилетиями первые члены Совета Тирисфала вели незаметную охоту и изгоняли каждого найденного демона. Сталкиваясь с особо сильными противниками, члены Совета концентрировались на одном из них, и он получал объединённую силу Совета на короткое время.

Подобная передача сил была опасным ритуалом. Поэтому его проводили лишь в редких случаях, когда не было другого выхода. Членам Совета было необходимо находиться рядом с целью проведения ритуала, вдобавок он делал их уязвимыми. А огромный поток энергии мог уничтожить выбранного мага. Но если все выживали, то избранный мог противостоять даже сильнейшим демонам Пылающего Легиона. Но, несмотря на риск, Совет Тирисфала проводил этот ритуал в течение многих лет из-за его эффективности.

Всё изменилось, когда в Даларан проник дредлорд [повелитель ужаса] Катра'Натир[82]. Коварный демон бродил меж красивых башен города, отравляя сердца и разум горожан. Ужасная болезнь охватила Даларан. По мере распространения бедствий по городу расползалась паранойя.

Проводя расследование, Совет Тирисфала раскрыл Катра'Натира и сразился с ним. Но демон превосходил в силе одарённых магов. Не видя другого выхода, Совет принял решение

[81] Я склоняюсь к форме Страж, во-первых, чтобы отличать их от Хранителей, что были созданы Титанами; во-вторых, термин Хранитель, по моему мнению, не отражает суть работы — вооружённого сопротивления силам Пылающего Легиона; и в-третьих, [Атиеш, большой посох Стража], хотя, на мой взгляд, великий было бы лучше.

[82] Больше информации о Катра'Натире можно получить, прочитав комикс «World of Warcraft»

наделить своей силой высшего эльфа Аэртина Брайтхенда[83] [Светлорук]. Аэртин ринулся в атаку на Катра'Натира вооружённый объединённой силой Совета.

В этот момент Катра'Натир превратил главное преимущество Совета в свое. Вместо сражения с Аэртином он атаковал членов Совета. Отдав свои силы, они не могли противостоять демону, который незаметно развеял ритуал усиления и Аэртин потерял большую часть своей силы. Без неё он был побеждён Катра'Натиром. Затем лишь отчаянное вмешательство полуэльфа Алоди позволило избежать полного уничтожения Совета.

Совет осторожно предпринял новую атаку, на этот раз без ритуала усиления, но Катра'Натир, упиваясь его замешательством, с лёгкостью победил своих противников.

Поражение развеяло в Совете Тирисфала уверенность и надежду. Маги понимали, что не могут воспользоваться ритуалом усиления, а без него они были слишком слабы, чтобы противостоять Катра'Натиру.

В этот тёмный час Алоди и его союзники обнаружили новый способ объединения силы. Теперь членам Совета не придется находиться на поле боя. Благодаря сложному ритуалу они могли передать часть своей силы избранному навсегда. Алоди стал первым, кто прошёл через этот ритуал. После успешного завершения ритуала он объявил себя Стражем Совета.

Получивший силы Алоди, победил Катра'Натира, изгнав дредлорда [повелителя ужаса] в ревущие глубины Круговерти Пустоты. Провозглашенный героем Алоди стал первым Стражем Тирисфала. Продлив с помощью магии свою жизнь, он охотился на демонов Легиона в течение сотни лет. В конце столетия службы он добровольно вернул силу Совета, решив прожить остаток своих дней в мире и спокойствии.

Для Стражей это стало традицией. Каждое столетие избирался новый маг, посвящавший свою жизнь защите Азерота. Эти маги в доказательство своей смиренности и приверженности миру, спустя сто лет службы возвращали эту потрясающую силу Совету.

Больше тысячи лет по всему Азероту длилось беспрецедентное благоденствие. Хотя конфликты и страдание не могли быть полностью искоренены, Стражи не позволяли демонам сеять зло. И пока эти благородные маги вели свою тайную войну против Легиона в одиночку, Даларан продолжал своё развитие как один из главнейших центров развития и изучения тайной магии.

Айронфордж[84] [Стальгорн] и пробуждение дворфов

2 500 лет до открытия Тёмного Портала

Далеко на юге от Даларана, в древних подземельях Ульдамана, царили тьма и тишина. Тысячелетия назад Ироная и Хранитель Аркедас погрузились в сон. Многие из мехагномов, что раньше присматривали за механизмами, покинули Ульдаман, поражённые проклятием плоти. Остались лишь единицы преданных своему делу созданий. Их когда-то устойчивые тела постарели, поддавшись влиянию времени. Они начали умирать и, в конце концов, в живых осталась одна единственная мехагномка.

Хотя она и старалась изо всех сил поддерживать Ульдаман в рабочем состоянии, большая часть сооружения пришла в запустение. Скоро проклятие плоти начало влиять на металлическое тело, превращая её в гнома. Она постарела и чувствовала приближение смерти. Понимая, что жить ей оставалось немного, она начала работу по пробуждению земельников, спящих в глубинах Ульдамана. Вперёд её толкал страх, что с её смертью земельники окажутся забытыми в пустых залах Ульдамана.

---

[83] Brighthand
[84] Ironforge

На последнем вздохе гномка запустила процесс пробуждения. Очнувшиеся ото сна вышедшие из Кузни Титанов оказались в новом мире и обрели новую судьбу.

Проснувшиеся земельники обнаружили, что под влиянием взявшего своё проклятия, они стали созданиями из плоти и крови — созданиями, что стали называть себя дворфами.

Всё ещё сонные после многих лет спячки, дворфы бродили по разрушенным залам Ульдамана, пока не выбрались на поверхность. Их внимание привлекла гряда величественных гор, касавшихся своими вершинами облаков, на западе от Ульдамана. Как и гномы, что покинули Ульдаман столетия тому назад, дворфам пришлось столкнуться с дикими зверями, населяющими поверхность. Но там где гномы полагались на свою изобретательность, дворфы брали стойкостью и врождённой силой. Добравшись до столь желанных западных гор, они расселились по заснеженной области Дун Морога.

Хотя проклятие плоти и затуманило память дворфов, они всё ещё сохранили слабую связь с наследием Титанов. Вдохновленные этими обрывочными воспоминаниями они назвали свой новый дом Кхаз Модан, «Гора Кхаза» в честь Титана Кхаз'горота. Дворфы сохранили врождённые способности к горному делу и резьбе по камню. Они прорыли проход в сердце высочайшей горы Кхаз Модана, где поместили гигантскую кузню. Вокруг неё они построили великолепный город — Айронфордж [Стальгорн]. Он станет столицей великого и могучего народа, что будет населять глубины гор.

Строя новые шахты на склонах гор Кхаз Модана и расширяя свои владения, дворфы столкнулись с гномами, обитавшими в близлежащих пещерах. Народ Айронфорджа [Стальгорна] был очарован изобретательностью и техническим складом ума их маленьких соседей. Вдобавок дворфы ощутили чувство родства с гномами, во многом благодаря общему наследию Титанов.

Дворфы поделились своими знаниями по обработке камня и строительству с гномами, помогая им основать чудесный город, позднее названный Гномреган. В ответ гномы обучили дворфов основам инженерного дела и науки, вещей которых так не хватало в развивающемся Айронфордже [Стальгорне]. Несмотря на то, что в последующие столетия гномы и дворфы будут предоставлены сами себе, они сформировали нерушимый союз и будут помогать друг другу в час нужды.

Гражданская война Гурубаши

1 500 лет до открытия Тёмного Портала

В джунглях, на юге Восточных Королевств, тролли племени Гурубаши прозябали в бедности и нужде. Они так и не смогли полностью оправиться от разрушений, вызванных Расколом. Многие охотничьи и фермерские угодья были навсегда утрачены, а голод стал постоянным спутником империи.

В отчаянных попытках вернуть себе былую славу Гурубаши, что населяли долину Странглторн[85] [Тернистую Долину], обратились за помощью к могущественным духам Лоа, которым они поклонялись. И одно из них ответило на призыв. Хаккар Свежеватель душ, Лоа крови. Злой дух обещал Гурубаши помощь в расширении империи на всю южную часть Восточных Королевств. Взамен же он требовал принесения в жертву большого количества живых существ.

Гурубаши, поклявшиеся в верности Хаккару, стали известны как Хаккари. Они без проблем одержали верх над племенами гноллов и мурлоков, а также троллей, что не желали служить Хаккару. Взятые в плен, очень скоро начинали жалеть, что не погибли в битве. Бестелесный Хаккар с жадностью поглощал кровь пленных годами. Под влиянием Хаккара, Гурубаши достигли всего

[85] Stranglethorn Vale.

чего желали, завоевав обширные участки земли и множество островов, разбросанных вдоль берегов Южных Морей.

Зандалары, наблюдая за этими событиями со стороны, сначала были рады успехам Гурубаши в военном и религиозном деле. Но, как только стало ясно, что Хаккар никогда не насытит свою жажду крови, Зандалары поняли, что этот злобный бог приведёт к уничтожению не только троллей, но и весь мир.

Зандалары собрали армию и отправились на кораблях в Восточные Королевства. Там они встретились с теми троллями Гурубаши, что скрывали своё недовольство от Хаккари. Союзники узнали, что группа наиболее фанатичных жрецов Атал'ай предпринимали попытки призвать Лоа крови во плоти. Это придало бы Хаккару ужасающие силы и гарантировало бы смертный приговор троллям.

Придя в ужас от планов Атал'ай, Зандалары атаковали столицу Гурубаши — Зул'Гуруб. Среди покрытых лозой зиккуратов храмового города днем и ночью вспыхивали бои. Наконец на вершине залитого кровью храма-алтаря Зандалары победили Хаккара и большинство его последователей.

Несмотря на эту победу Зандалары и их союзники согласились пристально следить за признаками возвращения Хаккара. Лоа не был мёртв, его дух был всего лишь изгнан из материального мира.

Несколько фанатично преданных Хаккару жрецов Атал'ай сумели сбежать в джунгли окружающие Зул'Гуруб. Эти тролли поселились в болотах, на севере от столицы Гурубаши. В сердце этих топей они тайно возвели величественный храм в честь своего кровожадного Лоа — Храм Атал'Хаккар.

Глубоко в подземельях Храма Атал'ай, тролли продолжили поклоняться Хаккару. Они практиковали ужасающие ритуалы и церемонии, надеясь снова вернуть дух Лоа в материальный мир. Тёмная магия повлияла на флору и фауну вокруг храма. Это привлекло внимание зелёного Аспекта — Изеры.

Узнав о планах Атал'ай призвать в мир Хаккара, Изера обрушила свою мощь на храм и его обитателей. Атака Аспекта искривила стены храма и повредила его фундамент. Огромный зиккурат начал тонуть в болоте. Топкая жижа заполнила храм и напуганные Атал'ай забросили свои ритуалы, расселившись по болотам.

Хотя Изера и предотвратила возвращение Хаккара, она знала, что однажды Атал'ай вновь предпримут попытку призвать Лоа. Поэтому она приказала группе зелёных драконов[86] следить за руинами храма и постараться, чтобы он никогда вновь не использовался для призыва подобного зла в материальный мир.

Эльдре'Талас и пленение Иммол'тара[87] [Бесмер'тера]

1 200 лет до открытия Тёмного Портала

По другую сторону моря от империи Гурубаши тайное общество высокорожденных выживших после Раскола боролась с неопределённостями будущего. Они были известны как Шен'дралар, «Те, кто остаются скрытыми» Почти десять тысяч лет тому назад Королева Азшара вменила им в обязанность хранить и оберегать её наиболее ценные фолианты. Возглавляемые принцем Тортелдрином, Шен'дралары послушно подчинились своей королеве. Они отправились в туманное сердце джунглей Калимдора и основали величественный город Эльдре'Талас.

---

[86] Своему супругу Эраникусу, его брату Итариусу и еще четверым драконам.
[87] Immol'thar

Когда произошёл Раскол мира, Эльдре'Талас чудом избежал разрушения. Только усилия Тортелдрина и его последователей сохранили город. Вместе они сотворили великое заклинание защитившее город от разрушительного воздействия Раскола.

Несмотря на то, что им удалось спасти город Шен'дралары были обеспокоены вестями о том, что Раскол уничтожил Колодец Вечности. Без источника сил Тортелдрин и его последователи почувствовали, как бессмертие покидает их. Вскоре Шен'дралары впали в глубокую апатию и чахли в своём изолированном от мира святилище.

Тортелдрин в итоге нашёл способ вдохнуть жизнь в Шен'драларов. Он создал систему пилонов в одном из разрушенных районов Эльдре'Таласа, которая станет тюрьмой для нового источника силы — демона по имени Иммол'тар [Бессмер'тер]. Шен'драларов шокировало известие о том что Тортелдрин тайно призвал и пленил ужасное существо для того чтобы даровать своим последователям вытянутую из демона силу. Но все возражения сошли на нет, стоило эльфам зачерпнуть из этого источника силы. Тёмная и переменчивая, сила Иммол'тара [Бессмер'тера] тонизировала и вызывала зависимость большую, нежели сила Колодца Вечности.

Шен'дралары упивались своим новым источником силы, но они понимали, что держать Иммол'тара [Бессмер'тера] в городе без какой-либо защиты было опасно. Поэтому они разработали меры по использованию силы демона для поддержки его тюрьмы. И тысячи лет всё было хорошо.

Но функционирование тюрьмы требовало всё больше энергии. Спустя почти девять тысяч лет после Раскола, затраты на поддержание тюрьмы демона превысили критическую отметку. Она начала потреблять настолько больше энергии что Шен'драларам ничего не оставалось. Почти в одночасье, казалось бы, гениальный план Тортелдрина развалился и его доступ к магии демона иссяк.

В этот раз Шен'дралары не просто снова потеряли бессмертие, они стали безнадежно зависимы от магии Иммол'тара [Бессмер'тера]. В отчаянной попытке вернуть доступ к силе Тортелдрин с ближайшими соратниками замыслил хладнокровное убийство прочих Шен'дралар.

Предательский план сработал. Уменьшив количество эльфов Шен'дралары вновь получили доступ к силам Иммол'тара [Бессмер'тера] на неопределённый срок.

С уменьшением населения Тортелдрин и его последователи забросили большую часть их однажды великого города. Значительная часть Эльдре'Таласа погрузилась во тьму и разруху. Вскоре, существа, живущие в окружающих город джунглях, начали заселять разрушающееся убежище эльфов[88].

Распад королевства Аратор

1 200 лет до открытия Тёмного Портала

В то время как Тортелдрин и Шен'дралары ушли в глубины Эльдре'Таласа, королевство Аратор начало распадаться. Когда-то небольшие торговые поселения и городки, что возникли после войны с троллями, выросли в могучие города-государства, ищущие независимости. Со временем влияние Строма на эти города ослабело.

Морская крепость Кул Тирас продолжала давние традиции торговли и мореплавания. Город-государство обладало огромным флотом — крупнейшим во всем королевстве Аратор. Наиболее отчаянные капитаны бороздили прибрежные воды Восточных Королевств, возвращаясь с экзотическими товарами и историями о странных землях на дальних уголках континента.

[88] В основном сатиры и огры.

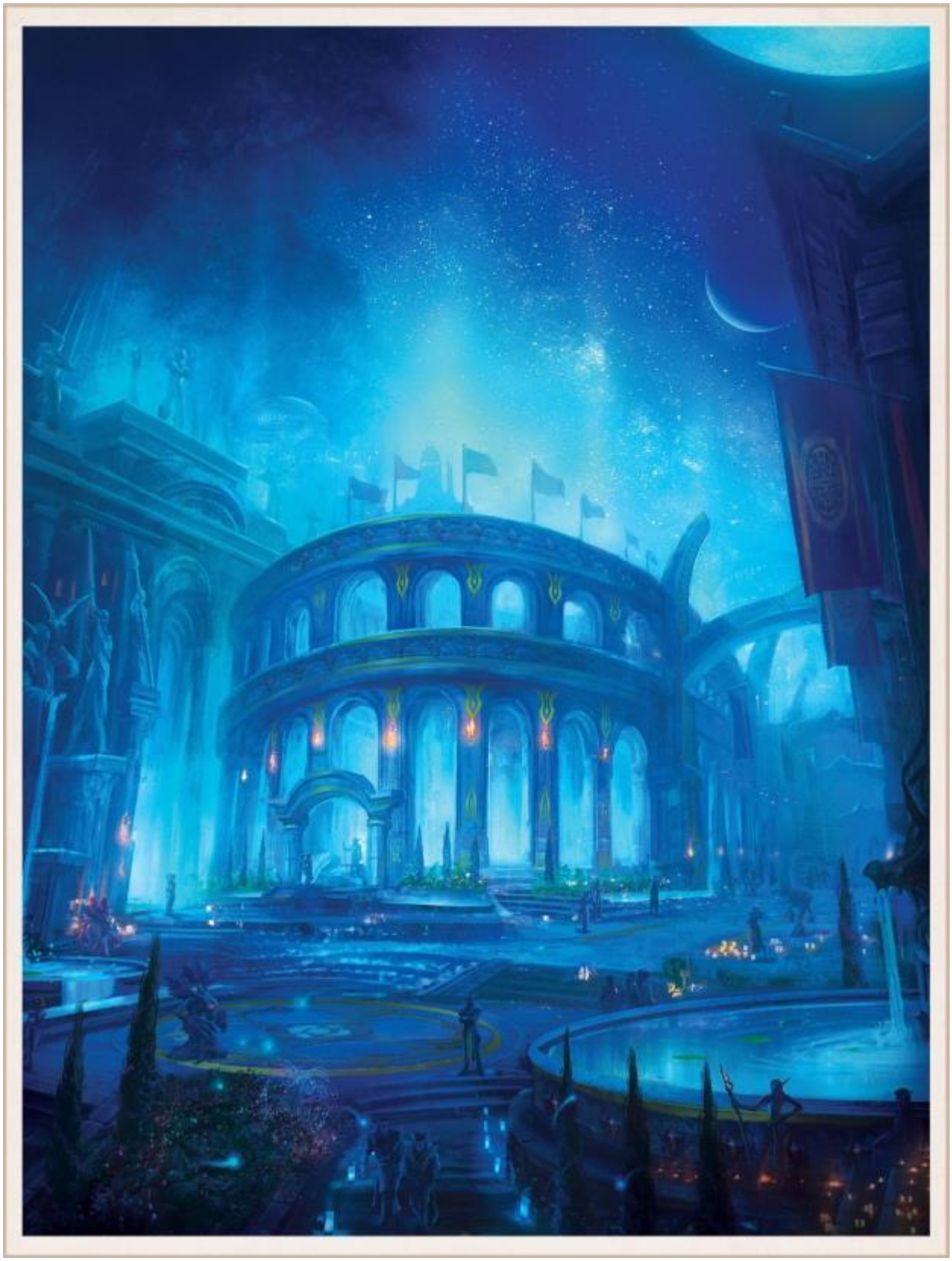


Иллюстрация 17: Город высокорожденных — Эльдре'Талас, позднее известный как Дайр Мол[89] [Забытый Город].

[89] Dire Maul

Экономика Кул Тираса, основанная на мореплавании и рыбной ловле, затмила морскую мощь его северного соседа — Гильнеаса. Не в силах соперничать с растущим флотом Кул Тираса, Гильнеас сосредоточился на усилении сухопутной торговли и армии. Армия Гильнеаса стала одной из сильнейших в королевстве Аратор, сравнимой лишь с войсками города-государства Альтерак, что включало в себя большую часть земель на севере.

Гильнеас и Альтерак часто объединяли силы и проводили длительные экспедиции, защищая границы королевства Аратор. На юге от Строма, в Кхаз Модане, они встретились с дворфами и гномами. Члены экспедиции были поражены удивительными достижениями строительства и инженерном дела — городам Айронфорджу [Стальгорну] и Гномрегану. Люди быстро сдружились с гномами и особенно дворфами, разделявшими любовь людей к боям, интересным историям и крепкому элю. Три народа начали активно торговать, обмениваясь знаниями в кузнечном и инженерном ремесле, добыче минералов и даже тайной магии.

С годами влияние Строма продолжало снижаться. Окруженный гористой местностью и страдая недостатком природных ресурсов, Стром не мог соперничать с другими городами-государствами. В итоге многие благородные семьи покинули Стром ради плодородных долин и пастбищ на севере. Там они основали город и назвали его по имени окружающей области — Лордерон. Вельможи скупали большие земельные участки, в том числе и ранее обработанные поселенцами. Эти земли включали в себя мельницу Агамондов и поля принадлежавшие семьями Балнир и Соллиден.

———————————————————————————————————————

Лордерон и Свет Небес

После Войны с троллями некоторым человеческим жрецам были видения и сны об ангельских созданиях, чьи строгие геометрические формы излучали живой свет. Хотя они этого и не знали, жрецы, на самом деле, общались с наару из Великой Запредельной Тьмы. Благодаря этой связи, наару раскрывали достоинства в сердцах некоторых людей и знакомили их со Светом Небес.

За время общения с наару жрецы научились использовать удивительные целебные силы Света. Также они создали религиозное движение, основанное на идеалах справедливости, мира и альтруизма. Это движение стало популярным среди людей и начало процветать.

———————————————————————————————————————

Лордерон был также домом глубоко религиозных людей, верящих в Свет, космическую силу, которая, как они утверждали, присутствовала в каждом живом существе. Многие больные и просто старые люди отправлялись в религиозные общины Лордерона в надежде исцелить свои недуги. Другие совершали паломничества в город-государство в поисках мудрости и просветления. Границы Лордерона быстро расширялись, и он вырос в полноценное королевство. Дворяне, в итоге, решили перенести столицу своего процветающего народа в Лордерон.

После того как дворяне Строма ушли на север, последние живые наследники короля Торадина также покинули Стром. Ведомые Фалдиром, из рода Торадина, они отправились далеко на юг по морю, прельщенные слухами о плодородных и нетронутых землях, где они могли начать свою жизнь с чистого листа.

Слухи оказались правдивы. Наследники Торадина обосновались на этих землях и основали королевство Штормвинд[90] [Штормград]. Расположенный среди утёсов и обладавший защищённой гаванью, этот город-государство стал крупнейшей силой в регионе.

[90] Stormwind

Стром остался в руках нескольких семей, которые были слишком упрямыми, чтобы покинуть старую столицу. Среди них были наследники Игнаеуса Троллбейна [Троллебоя], генерала, бывшего легендой Войны с троллями. С годами эти семьи восстановили ветхую инфраструктуру города и переименовали его в Стромгард. Город, однако, более никогда не вернёт себе былого величия.

Мечта Торадина об объединённом королевстве людей умирала. Поколение за поколением, различные города-государства всё больше отдалялись друг друга и становились всё более чужими. Соперничество заставляло их концентрироваться на собственном развитии, заинтересованные лишь в свой выгоде, города всё меньше предлагали помощь друг другу.

Марадон и появление кентавров

1 100 лет до открытия Тёмного Портала

Тысячи лет таурены-кочевники странствовали по густым лесам Калимдора, живя в гармонии с природой и стихиями. Одно из многих мест, что посетило их племя, стало священным для всех шаманом тауренов. Оно называлось Машан'ше «Мираж матери земли» в честь мифического создания, которое как они верили, создало мир. Эти изумрудно-зелёные луга простирались вдоль западного побережья Калимдора, ограниченные джунглями Фераласа на юге и горами Стоунталон[91] [Когтистые горы] на севере.

Привлечённые тихим шёпотом стихий, шаманы тауренов начали верить, что сама мать земля находится где-то глубоко под лугами. Они проводили десятилетия в попытках пробудить ее, беседуя с населяющими регион стихиями и проводя праздничные ритуалы.

И у шаманов получилось, но вскоре они поняли, что шёпот, что они слышали, исходил не от доброжелательной матери земли. Шёпот шёл от кого-то куда более тёмного, кого-то из жестокого стихийного прошлого Азерота. Из глубоких подземных пещер, расположенных под лугами, наружу выбрался гигантский элементаль земли — Принцесса Терадрас, потомок Повелительницы Земли Теразан.

Тысячелетия тому назад Хранители пленили большую часть элементалей в карманном измерении — Плане Стихий. Но некоторые, как например Терадрас избежали изгнания. Она скрывалась в глубинах земной тверди, где постепенно погрузилась в глубокий сон. Тысячи лет сна медленно ослабляли могучее тело Терадрас.

Проснувшаяся Терадрас достигла изумрудно-зелёных лугов и поглотила их силу. Её тело, наполненное живительной силой, начало восстанавливать былую мощь. Лишённые жизненной силы обширные участки лугов высохли. Растения по всей Машан'ше засыхали и умирали. Испуганным тауренам пришлось рыться в мусоре в поисках пропитания. Вскоре они переименовали Машан'ше в Десолас[92] [Пустоши].

Быстрая и жестокая гибель столь сильно взаимосвязанной экосистемы вызвала возмущение в потоках жизненной силы как в Азероте, так и за его пределами. Многие из смертных друидов и духов Изумрудного Сна почувствовали ошеломляющие потери жизненной силы. Один из лесных детей Кенария, Заетар, вышел из Изумрудного Сна исследовать причины произошедшего.

Подобно своему отцу, Заетар существовал в материальном мире в виде величественного полу-оленя. Гибкие лозы и зелёные листья обвивали его ноги и большие рога. Где его копыта касались земли, там прорастали дюжины побегов, со временем, становившимися дремучими лесными чащами.

---

[91] Stonetalon.
[92] Desolace.

Врезка 3: Города-государства империи Аратор.

Поиски Заетара привели его в полные сырости пещеры под равнинами Десолас [Пустоши], там он встретился с Терадрас. Хотя изначально он планировал пленить странное существо, вскоре он передумал, будучи очарованным принцессой. Заетара привлекали похищенные силы жизни, исходившие от Терадрас, вдобавок он был очарован её красотой.

Терадрас также сочла Заетара привлекательным и решила, во что бы то ни стало завоевать его бессмертную любовь. Принцесса прекрасно понимала, какое влияние она оказывает на Заетара и решила использовать это преимущество. Терадрас объяснила, что не хотела нанести вред этим землям и теперь она ищет способы вернуть им былую красоту. Она настаивала на том, что вместе у них всё получится.

Заетар забросил свои первоначальные планы и стал супругом Терадрас. Он понимал, что это было против природы, но отказаться от цветущей в его сердце любви он был не в состоянии. В результате этого запретного союза на свет появились пугающие создания. Их называли кентаврами, и эти варвары терроризировали земли Калимдора.

Кентаврам недоставало грации и красоты, но всё компенсировала физическая сила. Нижняя лошадиная половина тела давала возможность быстро перемещаться, тогда как верхняя человеческая, обеспечивала исключительную физическую силу. К сожалению, склонность к насилию затмевала все особенности характера кентавров.

Познакомившись с кентаврами, Заетар тотчас осознал, сколь велик его грех. Несмотря на то, что он пытался общаться с потомством, выносить их присутствие у него не получалось. Кентавры увидели отвращение в глазах отца, и это ввело их в слепую ярость. Жестокие кентавры набросились и убили Заетара.

Смерть Заетара разбила сердце Терадрас. Принцесса отчитывала кентавров за бесчувствие, позволившее им совершить убийство. Понимая сколько боли они причинили их любимой матери, они преисполнились отчаяния. Они умоляли её простить и обещали, что с этого дня будут чтить и уважать их почившего отца. Терадрас позднее сумела заключить дух Заетара в огромной пещере, где когда-то спала. Кентавры назвали эти пещеры Марадон и стали чтить их как священную землю.

Кентавры быстро размножились и расселились по равнинам Десолас [Пустоши]. Их ярость заставила обитавших там незадачливых тауренов покинуть свои дома. Но варварское племя, порождённое Терадрас, не ограничилось территориями равнин Десолас [Пустоши]. В последующие столетия странствующие группы кентавров охотились на обитавших в Калимдоре тауренов, тем самым начав долгий и тёмный период войны между двумя народами.

Война Зыбучих песков

975 лет до открытия Тёмного Портала

Со времён последней войны с империей троллей потомки Акиров прятались в подземных убежищах. Реальной угрозой были только Богомолы в Пандарии. Почти все народы Азерота забыли, какая безжалостная сила обитает в подземных колониях инсектоидов.

Одна из таких колоний — Киражи — находилась в древней крепости Ан’Кираж. Хранители воздвигли этот огромный комплекс, чтобы пленить Древнего Бога К’Туна. Там, в глубинах безжизненных коридоров выложенных песчаником, инсектоиды пребывали в спячке.

Хотя Азшара и её империя ночных эльфов знала о существовании крепости, её местоположение потерялось в веках. Немногие живые существа обитали возле Ан’Киража. Во многом это было вызвано огромной и пустыней Силитус лежащей перед входными обелисками крепости.

Ан’Кираж был заново открыт эльфами, когда Архидруид Фэндрал Стагхельм [Олений Шлем] решил возродить земли Силитуса. Для этой задачи он отправил группу доверенных друидов вместе с воином Валстанном, своим сыном. Они брели по обжигающим дюнам в поисках скрытых источников влаги, которые можно было использовать для превращения этих земель в густые леса. И вот перед Валстанном с товарищами возникли обелиски Ан’Киража. Несмотря на то, что некоторые друиды были против, сын Фэндрала устремился вперёд. Его присутствие в холодных мёртвых залах невольно пробудило спящих Киражи.

В своей тюрьме под Ан’Киражем К’Тун почувствовал пробуждение Киражи. Древний Бог ввел инсектоидов в убийственное неистовство. Высшие касты в обществе Киражи начали собирать в отряды низы общества — наиболее многочисленными из которых были Силитиды. Эти жестокие инсектоиды были весьма разнообразны, но все они подчинялись своим владыкам.

Обнаружение Киражи шокировало Валстанна и его друидов-спутников. Отступив из Ан’Киража, они основали небольшое укрепление в Силитусе для наблюдения за инсектоидами. На их глазах крепость наполнялась всё большим и большим числом Киражи.

Затем без предупреждения, многочисленная армия выплеснулась из туннелей Ан’Киража. Во главе этого роя стояли Киражи. Они направляли армии Силитидов в окружающие пустыни, распространяя их по сопредельным территориям.

К этому времени Валстанн запросил у отца подмоги. Фэндрал собрал объединённую армию друидов, часовых, жриц и хранителей чащи, чтобы справится с угрозой Киражи. На юге Калимдора силы ночных эльфов столкнулись с жестоким противником. Если у эльфов получалось отбросить Киражи обратно в Силитус, то это лишь давало инсектоидам возможность собраться с силами и контратаковать, отбрасывая назад уже эльфов. Эти приливы и отливы продолжались многие месяцы, оставляя после себя трупы, как эльфов, так и инсектоидов.

Так началась Война Зыбучих песков.

Фэндрал с товарищами строили заставы по южному Калимдору на протяжении военных действий. С этих застав они продолжали вести свою беспощадную битву с Киражи. Наконец неустанные друиды с союзниками сумели отбросить Киражи в самое сердце Силитуса.

Но когда победа была так близка, война преподнесла кровавый сюрприз. Во время обманного манёвра, организованного Киражи, Валстанн был пленён, а затем на глазах Фэндрала разорван на части.

Смерть Валстанна потрясла Архидруида[93] и посеяла неуверенность в войске ночных эльфов. Киражи воспользовались возможностью и вновь прорвались за пределы Силитуса, достигнув восточных пустынь Танариса. В своём рвении они атаковали святилище бронзовой стаи — Пещеры Времени.

Необдуманная атака Киражи заставила вступить в войну бронзовую стаю. Ведомые Анахроносом они получили помощь красной, зелёной и синей стаи. Могучие драконы присоединились к ночным эльфам и помогли загнать войска Киражи обратно за стены Ан’Киража.

Киражи было настолько много, что их не удавалось истребить даже с помощью могучих драконов. Фэндрал опасался, что война никогда не окончится. Тысячи эльфов уже погибли в клешнях инсектоидов, и он не хотел более жертвовать свои народом. Он совместно с драконами разработал способ немедленного завершения войны — они закроют инсектоидов внутри Ан’Киража.

[93] Именно это событие, в итоге, приведёт Фэндрала на службу Рагнаросу и Древним Богам.

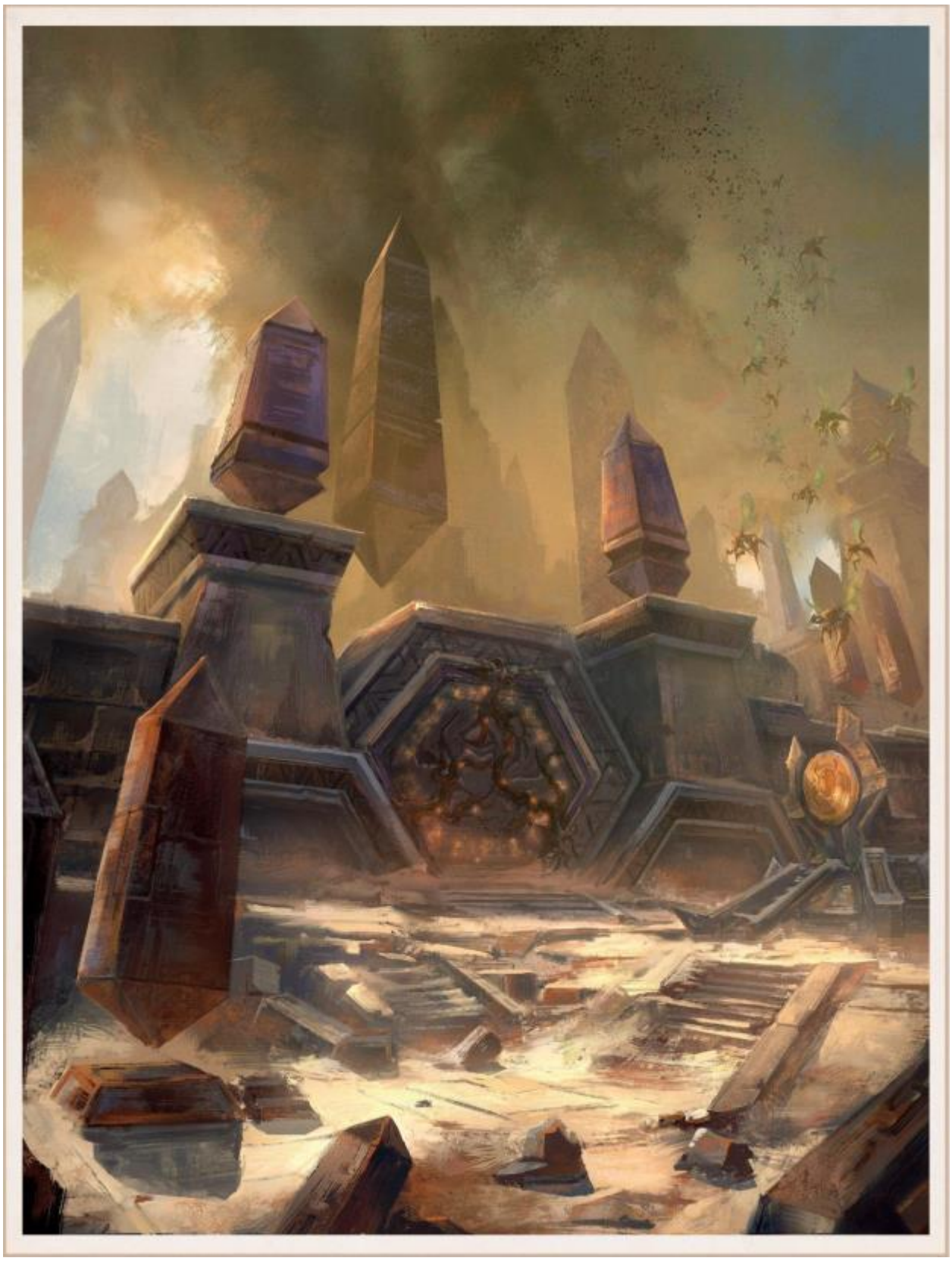


Иллюстрация 18: Стена и Гонг Скарабея.

Для этого ночные эльфы и драконы собрались перед Ан'Киражем. Фэндрал призвал друидов объединить свои силы. Совместно с Анахроносом эльфы создали великую стену, призванную отрезать Ан'Кираж от мира. За пределами проклятого города иссохшая земля расступилась, и из глубин вырос магический барьер из камней и гигантских корней растений. Эта непреодолимая Стена Скарабея возвысилась над пустынным ландшафтом, надежно закрыв Киражи в их собственном городе навечно.

В завершение Анахронос создал два магических артефакта, Гонг Скарабея и Скипетр Зыбучих песков. Дракон доверил скипетр Фэндралу. Если вновь возникнет необходимость войти под своды Ан'Киража он мог использовать этот артефакт чтобы открыть врата в Стене Скарабея.

Но Фэндрал не нашёл утешения в устранении угрозы Киражи, смерть Валстанна всё ещё терзала его сердце. В ярости он разбил Скипетр Зыбучих песков и на следующую тысячу лет его обломки считались утерянными[94].

Страж Эгвин

823 года до открытия Тёмного Портала

Года сменяли друг друга, как и Стражи Тирисфала. Некоторые уходили на покой, другие погибали в неустанной войне с Пылающим Легионом. Тем не менее, Даларан был в безопасности под неусыпным взором Стража.

Одним из последних Стражей был гениальный человек по имени Скавелл. К концу своего срока службы он не смог найти подходящую замену. Совет Тирисфала, обеспокоенный тем, что может произойти, пока они ищут кандидата, ведь поиски могли занять десятилетия, потребовал, чтобы Скавелл остался Стражем. Маг согласился, но с крайней неохотой. Ведь столетие службы было скорее традицией, нежели законом. Крепкие отношения между Стражем и Советом помогали вместе защищать мир от вторжений Легиона

Прошли годы, прежде чем Скавелл нашёл группу магов, которые были способны заменить его. Среди них была женщина по имени Эгвин, она быстро выделилась из потенциальных кандидатов своими навыками и истинно человеческой самоотверженностью. Именно её с одобрения Скавелла, Совет Тирисфала сделал новым Стражем. И она тотчас принялась изгонять силы тьмы из Азерота.

Эгвин была великолепным Стражем, но в отношениях с Советом Тирисфала она была чересчур прямолинейна и упряма. Её глубокое недоверие к авторитету членов Совета часто приводило к разногласиям. Игнорируя их советы и рекомендации, Эгвин, будучи Стражем, шла своим путем. Но её манеры поведения не беспокоили Совет Тирисфала. Волшебники знали, что Эгвин была непревзойдённым магом, чудом, способным контролировать огромные количества тайной магии. Её эффективность как Стража перевешивала её непредсказуемость и склонность к неподчинению.

В последние годы её службы Эгвин ощутила, что нечто тёмное бродило по замёрзшим землям Нортренда [Нордскола]. Она отправилась на далёкий континент и обнаружила группу демонов, охотившихся на заблудших синих драконов, питаясь их магической силой. Несмотря на свою силу, драконы ничего не могли противопоставить коварству и могуществу Легиона.

Эгвин немедленно прибыла в башню Храма Драконьего Покоя, священному месту среди всех драконов. Она призвала величественных существ исполнить свой священный долг по защите мира от зла. Ведомые Алекстразой, Хранительницей Жизни, несколько драконов согласились помочь Стражу. Вместе они подготовили засаду у огромного скелета Галакронда.

---

[94] Эти события можно было наблюдать, выполняя цепочку заданий на скипетр Зыбучих песков. К сожалению, цепочка была удалена из видеоигры «World of Warcraft». Но остались записи на Youtube.

Иллюстрация 19: Схватка Эгвин и аватара Саргераса в Нортренде [Нордсколе].

Демоны попались в ловушку Эгвин. Как снежная буря подавляет всякую жизнь, так и Страж с крылатыми союзниками подавили сопротивление слуг Легиона. Но ни Эгвин, ни драконы не ожидали того что произошло потом.

Небо Нортренда [Нордскола] потемнело и покрылось тучами. На поле боя появился монструозный демон: Саргерас, Повелитель Пылающего Легиона. Перед Эгвин стоял всего лишь аватар, обладавший малой толикой огромной космической мощи Саргераса. Но, тем не менее, от него исходила великая мощь и ярость. Он обрушил её на Эгвин, намереваясь уничтожить Стража, который так давно истреблял его слуг.

Эгвин без колебаний приняла бой. Она призвала свои силы в попытке выстоять против Саргераса. Последовавший бой был самым тяжёлым боем Эгвин. В тени гигантских костей Галакронда Саргерас и Страж устроили ад на земле. Их атаки разрывали ткань небес и оставляли шрамы на мёрзлой земле Нортренда [Нордскола]. Область накрыл магический шторм такой силы, что даже могучие Аспекты оказались не в состоянии преодолеть его. Из последних сил беспощадным шквалом заклинаний Эгвин победила своего противника. Хотя и истощённая этим усилием, она победила.

Или ей только это казалось.

Когда Эгвин одержала победу на Саргерасом, он умудрился перенести свой дух в её ослабевшее тело. Таким образом, частица бессмертной злобы Саргераса осталась в глубинах её души.

Не подозревая о сокрытом глубоко в ней, Эгвин собрала останки колоссального тела аватара Саргераса, чтобы запечатать их там, где они будут не в состоянии никому навредить. Она рассмотрела множество мест в качестве могилы повелителя демонов. В итоге она выбрала древний город ночных эльфов — Сурамар, часть которого затонула после Раскола.

Во время Войны Древних, Легион пытался открыть врата внутри Сурамара. Этот план потерпел неудачу стараниями группы высокорожденных, ведомых великим магистром Элисандой. Эти могучие волшебники создали ряд зачарованных печатей, призванных закрыть демонический портал и обезвредить скверну, что была рядом. После того как Раскол изменил этот мир, та часть Сурамара где находился демонический портал была затянута на дно.

Именно эти забытые руины привлекли внимание Эгвин. Зная, что печати высокорожденных обезвредят любое зло, содержащееся в теле аватара Саргераса, она похоронила останки повелителя демонов в подводной части Сурамара. Эгвин надеялась, что они будут лежать там нетронутыми до скончания времен.

Лю Ланг и Скитающийся Остров

800 лет до открытия Тёмного Портала

Пока Страж Эгвин следила за порядком на Азероте, одинокие пандарены продолжали жить в изоляции. Жизнь в Пандарии была относительно мирной, за исключением периодических атак Богомолов на Серпент Спайн [Змеиный Хребет]. Пандаренов полностью устраивала их жизнь за густым туманом. Они верили, что всё, что существовало за пределами Пандарии, было уничтожено ужасным Расколом.

Но молодой пандарен Лю Ланг не разделял этого мнения. Он вырос на маленькой ферме в тихой Долине Четырех Ветров. Он часто бродил по прибрежным утёсам размышляя, существует ли что-нибудь за горизонтом. Его любопытство заставило его сделать смелое заявление, он отправится в морское путешествие и раз и навсегда выяснит, что случилось с миром вокруг Пандарии.

Не обращая внимания на предупреждения и насмешки своего народа, Лю Ланг собрал скудное количество запасов[95] и отправился в своё путешествие. На панцире небольшой черепахи по имени Шэнь-Цзынь Су он отправился за туманную пелену. Шло время, а вестей от Лю Ланга не приходило, поэтому пандарены решили, что он погиб в своём безрассудном путешествии.

Но, спустя пять лет, он вернулся. Он поведал невероятные истории о находящихся на другом берегу великого моря таинственных землях и населявших их людях. Собрав ещё больше припасов, он готовился к новому путешествию.

В этот раз он уже был не один. Шэнь-Цзынь Су за прошедшие года подросла, а истории Лю Ланга вдохновили одну пандаренку присоединиться к его путешествию. Её звали Шинизи, позднее она стала женой Лю Ланга.

Каждые пять лет Лю Ланг возвращался в Пандарию. А Шэнь-Цзынь Су тем временем росла в размерах, позволяя всё большему количеству пандаренов отправляться в путешествие с эксцентричным Лю Лангом. Так продолжалось десятилетиями, пока великая черепаха не выросла до размеров большого острова. Покрытые туманом горы и озёра сформировались на её панцире. Там же выросли целые деревни. Панцирь черепахи стал домом процветающей общине пандаренов, которые стали называть своё убежище Скитающийся Остров.

В своём последнем путешествии старый[96] Лю Ланг погрузился в глубокий сон и более не очнулся[97]. После смерти его дух объединился с духом черепахи. Традиции смелых исследований и преследования своей мечты, заложенные Лю Лангом, не умерли вместе с ним. Пандарены Скитающегося Острова станут придерживаться его ценностей все последующие столетия.

Исчезновение Эгвин

600 лет до открытия Тёмного Портала

После сражения в Нортренде [Нордсколе], Саргерас начал искажать мысли Эгвин. Он вынудил её отстраниться от Совета Тирисфала, сделав ставку на те вещи, в которых она всегда подозревала Совет. Главной из них было недавно замеченное Эгвин вмешательство Совета Тирисфала в политические дела городов-государств. Маги мотивировали свои действия тем, что это было необходимо. Слишком долго маги оставались в тени, с их знаниями и мудростью они могли предотвращать войны и страдания в мире.

Эгвин же смотрела на тайные дела Совета с долей скептицизма и беспокойства. Она опасалась, что если сложит с себя полномочия Стража, то Совет выберет слабого мага, которого они смогут использовать в политических интригах. Поэтому Эгвин решила остаться Стражем по истечении сотни лет. Она использовала свои силы для продления собственной жизни на многие десятилетия. Хотя некоторые члены были недовольны её решением, Совет его принял. Ведь, будучи Стражем, она сумела добиться выдающихся успехов.

В течение следующей сотни лет отношения между Эгвин и Советом Тирисфала становились всё более натянутыми. Тайное влияние Саргераса заставляло её относиться к другим магам с большим подозрением, чем обычно. Растущая тревога вынудила её возвести убежище вдалеке от глаз Совета. Посреди далёких пустошей Дедвинд Пасса[98] [Перевал Мёртвого Ветра] она

---

[95] Один фонарь, три литра лампадного масла, четыре пакета сушёных фруктов, два мешка сушёного гороха, четыре ляжки солёной свинины, двенадцать литров пресной воды, одна корзина сухарей, один компас, одна подзорная труба и один зонтик от солнца в подарок.
[96] Он прожил 122 года.
[97] Зонтик, что закрывал его от солнца, пророс и превратился в прекрасное древо.
[98] Deadwind Pass

построила высокую башню, известную как Каразан[99] [Каражан]. Местонахождение башни оставалось скрытым от глаз Совета в течение многих лет.

Эгвин часто уединялась в Каразане [Каражане] для работы в тишине и спокойствии. Но башня служила ещё для одной цели. Она выступала в роли проводника крупнейших лей линий этих земель, энергию которых Эгвин могла использовать при необходимости.

Постепенно стареющие члены Совета Тирисфала умирали, а сила Стража всё ещё была в руках Эгвин. В Совет входили новые маги, которые продолжали вести политические игры в Восточных Королевствах. Многие из этих магов настаивали на более жёстком подходе к своенравной Эгвин, чтобы заставить её отказаться от сил Стража.

В один из редких визитов Эгвин в Даларан, Совет потребовал, чтобы она оставила пост Стража, угрожая серьёзными последствиями. Эгвин проигнорировала их угрозы. Её недоверие к Совету стало открытой враждебностью. Она заявила, что отдать судьбу Азерота в их руки было равносильно подписанию смертного приговора миру.

Взбешённые поведением Эгвин, члены Совета, посовещавшись, решили предпринять ответные меры. Если Страж не желал добровольно вернуть свои силы, её следовало заставить. Совет долго спорил о лучшем способе. Некоторые члены Совета предложили создать нового Стража, но эта идея несла множество опасностей. Если он и Эгвин схлестнутся в битве, последствия для мира будут ужасны. Но куда большей опасностью было то, что подобный конфликт привлечёт внимание к их тайному обществу.

В итоге Совет пришёл к решению действовать более скрытно. Они создали Тирисгард, орден магов, оснащённых реликвиями и оружием способным уменьшить потрясающие силы Стража. После многих лет тренировок, эти одарённые талантами и артефактами охотники были посланы на поиски Эгвин, с целью привести её в Даларан.

Страж с лёгкостью избегал многих членов Тирисгарда. Однако охотникам удалось обнаружить Каразан [Каражан] и сообщить о его местонахождении Совету.

Теперь, когда в Каразане [Каражане] уже не было безопасно, Эгвин заперла его от чужаков магической печатью. Затем она отправилась на поиски нового убежища, такого, где ни Совет, ни Тирисгард её никогда не найдёт. После долгих поисков она выбрала местом строительства руины древнего Сурамара, находящиеся глубоко под водой. Её жилище, Святилище Стража, останется скрытым от Тирисгарда на столетия.

Война трёх молотов

230 лет до открытия Тёмного Портала

Вдалеке от тайного Святилища Стража, Верховный король Модимус Анвилмар и его дворфы благоденствовали в их подгорном доме Айронфордже [Стальгорне]. За прошедшие века торговые соглашения с городами государствами людей наполнили сундуки дворфов богатством. Потрясающие архитектурные достижения, как например плотина Стоунрот[100] [Каменная Плотина] привлекала любопытных путешественников из земель столь же далёких как эльфийское королевство Кель'Талас.

Но за внешним благополучием между тремя самыми сильными кланами: Бронзбердами[101] [Бронзобородами], Вайлдхаммерами[102] [Дикими Молотами] и кланом Дарк Айрон[103] [Тёмного Железа] нарастали разногласия.

---

[99] Karazhan
[100] Stonewrought Dam
[101] Bronzebeard

Тан Мадоран Бронзберд [Бронзобород] возглавлял клан Бронзбердов [Бронзобородов], крупнейший из трёх. Он составлял основу армии и торговцев Айронфорджа [Стальгорна] и считал себя основой королевства, утверждая, что является родственным Верховному королю Модимусу.

Вайлдхаммеры [Дикие Молоты] жили среди скалистых холмов и снежных склонов за пределами Айронфорджа [Стальгорна]. Под предводительством тана Кардроса Вайлдхаммера [Дикого Молота] они стали известны как искусные и невероятно выносливые скалолазы. Клан Бронзберд [Бронзобородов] считал их неотёсанными, поэтому Вайлдхаммеры [Дикие Молоты] старались оказать сильное влияние на Верховного короля Модимуса и утвердить их место среди правящей элиты Айронфорджа [Стальгорна].

Тан-чародей Тауриссан правил кланом Дарк Айрон [Тёмного Железа], населявшим глубочайшие и темнейшие области подземного города. Их длительная колдовская практика вкупе со склонностями к тайным политическим интригам вызывали гнев среди прочих жителей Айронфорджа [Стальгорна]. Тауриссан лично владел богатейшими залежами минералов и драгоценных камней в королевстве, используя своё богатство в качестве инструмента защиты своего народа и обеспечения надежного места в растущей нестабильности на политической арене Айронфорджа [Стальгорна].

Верховный король Модимус стремился относиться к каждому клану с уважением и честностью, но его неспособность разрешить противоречия между фракциями в итоге привела к катастрофе. Верховный король Модимус умер от старости, и перед тем как корону унаследовал его старший сын, кипящий котел Айронфорджа [Стальгорна] взорвался.

Никто точно не знает кто нанёс первый удар. Между тремя кланами разгорелась война за власть. Кровавые бои велись в каждом уголке королевства в течение долгих и ужасных лет. В итоге клан Бронзбердов [Бронзобородов] использовал своё преимущество в военном ремесле для того чтобы заставить Вайлдхаммеров [Диких Молотов] и клан Дарк Айрон [Тёмного Железа] покинуть гору и объявил себя победителем.

Кардрос признал поражение и повёл свой клан на север. Вайлдхаммеры [Дикие Молоты] расселились по болотистой области неподалёку от Айронфорджа [Стальгорна]. Они вырезали в горах величественный подземный город Грим Батол. Скоро он сравнился с Айронфорджем [Стальгорном] в своём размере и авторитетности. Поражение тяжкой ношей висело на плечах Кардроса, но со временем он и его клан приняли их участь и благоденствовали в своём новом доме.

Клан Дарк Айрон [Тёмного Железа] отправился на юг в тихие горы Редридж[104] [Красногорье]. Там они основали королевство Тауриссан, названное в честь своего лидера. Хотя его народ процветал, Тауриссан считал себя униженным. Он мечтал, что однажды он обрушит возмездие на головы своих кузенов на севере и получит в свои владения весь Кхаз Модан.

Спустя несколько лет, потраченных на тайное создание новой армии, Тауриссан начал дерзкое двойное наступление против кланов Бронзбердов [Бронзобородов] и Вайлдхаммеров [Диких Молотов]. Тан чародей лично вёл атаку на Айронфордж [Стальгорн]. Он усилил своих грозных воинов легионами огромных военных големов и осадных машин. Захватчики достигли самого сердца города, но затем Бронзберды [Бронзобороды] собрались с силами и отбросили клан Дарк Айрон [Тёмного Железа] обратно в горы Редридж [Красногорье].

Жена Тауриссана, чародейка Модгуд вела вторую армию на Грим Батол. Клан Дарк Айрон [Тёмного Железа] осадил могучую крепость и использовал тёмную магию, чтобы сломить волю Вайлдхаммеров [Диких Молотов]. Заклинание оживило тени Грим Батола, превратив шумный

---

[102] Wildhammer
[103] Dark Iron
[104] Redridge

город в царство кошмара и ужаса. Кардрос вывел Вайлдхаммеров [Диких Молотов] в бесстрашную контратаку и сумел убить Модгуд. С её смертью клан Дарк Айрон [Тёмного Железа] отступил на юг, где столкнулся с армиями Айронфорджа [Стальгорна]. Мадоран пронюхал про их атаку и привёл свои войска на север. Бронзберды [Бронзобороды] с Вайлдхаммерами [Дикими Молотами] сокрушили войска клана Дарк Айрон [Тёмного Железа] с двух сторон, перебив почти всех.

В клане Дарк Айрон [Тёмного Железа] Мадоран и Кардрос нашли общего врага и новую цель. Они отложили свои старые разногласия и отправили совместную армию на юг, поклявшись, что не остановятся, пока не сотрут с лица земли Тауриссана и его клан предателей.

С приближением армий Бронзбердов [Бронзобородов] и Вайлдхаммеров [Диких Молотов] Тауриссан искал возможность победить своих противников. Он решил призвать огненную силу глубин земли и использовать её как оружие. Для спасения своего королевства Тауриссан сплел заклятие великой силы. В процессе плетения его разум посетили мысли о гибели жены и поражениях на поле боя. Сердце Тауриссана наполнилось злостью, а ярость была столь сильна, что повлияла на его заклятие. Напитавшись этими эмоциями, заклятие приобрело силу способную проникнуть в План Стихий и затронуть Рагнароса, Повелителя Огня.

В итоге Тауриссан нечаянно призвал Рагнароса из Плана Стихий на поверхность Азерота. Земля изгибалась и разрывалась на части. Яростное возвращение Повелителя Огня вызвало ряд катастрофических взрывов, которые мгновенно убили тана-чародея и разнесли окружающие горы на куски.

Издалека Мадоран и Кардрос с ужасом смотрели, как разверзлась земля и взвились огненные шторма. В этот момент они поняли, что Тауриссан обрёк на гибель себя и свой народ. Опасаясь за собственную безопасность, Вайлдхаммеры [Дикие Молоты] и Бронзберды [Бронзобороды] развернули свои войска и отступили на север.

Последствия и возрождение

После войны трёх молотов Мадоран и его клан восстановили Айронфордж [Стальгорн]. Кардрос и Вайлдхаммеры [Дикие Молоты], однако, решили покинуть Грим Батол. Модгуд прокляла величественный город перед смертью, сделав его непригодным для жилья. Бронзберды [Бронзобороды] предложили Вайлдхаммерам [Диким Молотам] остаться в Айронфордже [Стальгорне], это был лучший возможный жест примирения. Но Мадоран в своём сердце знал, что Кардрос был слишком горд, чтобы принять подобное предложение. Как и ожидалось, правитель Вайлдхаммеров [Диких Молотов] отправился творить новое будущее своего клана за пределами Айронфорджа [Стальгорна].

Некоторые из клана поселились в Нортероне[105], но Кардрос повёл свой народ ещё дальше на север, в леса Хинтерлендс [Внутренних Земель]. Память о Грим Батоле всё ещё сохранилась в Вайлдхаммерах [Диких Молотах] и поэтому они решили избегать строительства новых подземных чертогов. Достигнув Хинтерлендс [Внутренних Земель], Кардрос и его народ воздвигли высоко в горах чудесный город Айри Пик[106] [Заоблачный Пик]. Клан укреплял свои традиционные узы с природой. Дворфы практиковали шаманизм и сдружились с разумными грифонами, полу-львами, полу-орлами, существами, что считали расселины и закоулки гор своим домом. Грифоны стали символом Вайлдхаммеров [Диких Молотов], неотделимой частью их культуры.

[105] Нортерон находился на севере Сумеречного Нагорья, но был уничтожен во время Катаклизма, остатки пожрал Изо'рат. Последнее поселение Нортерона — деревня Киртхейвен [Кирт]
[106] Aerie Peak

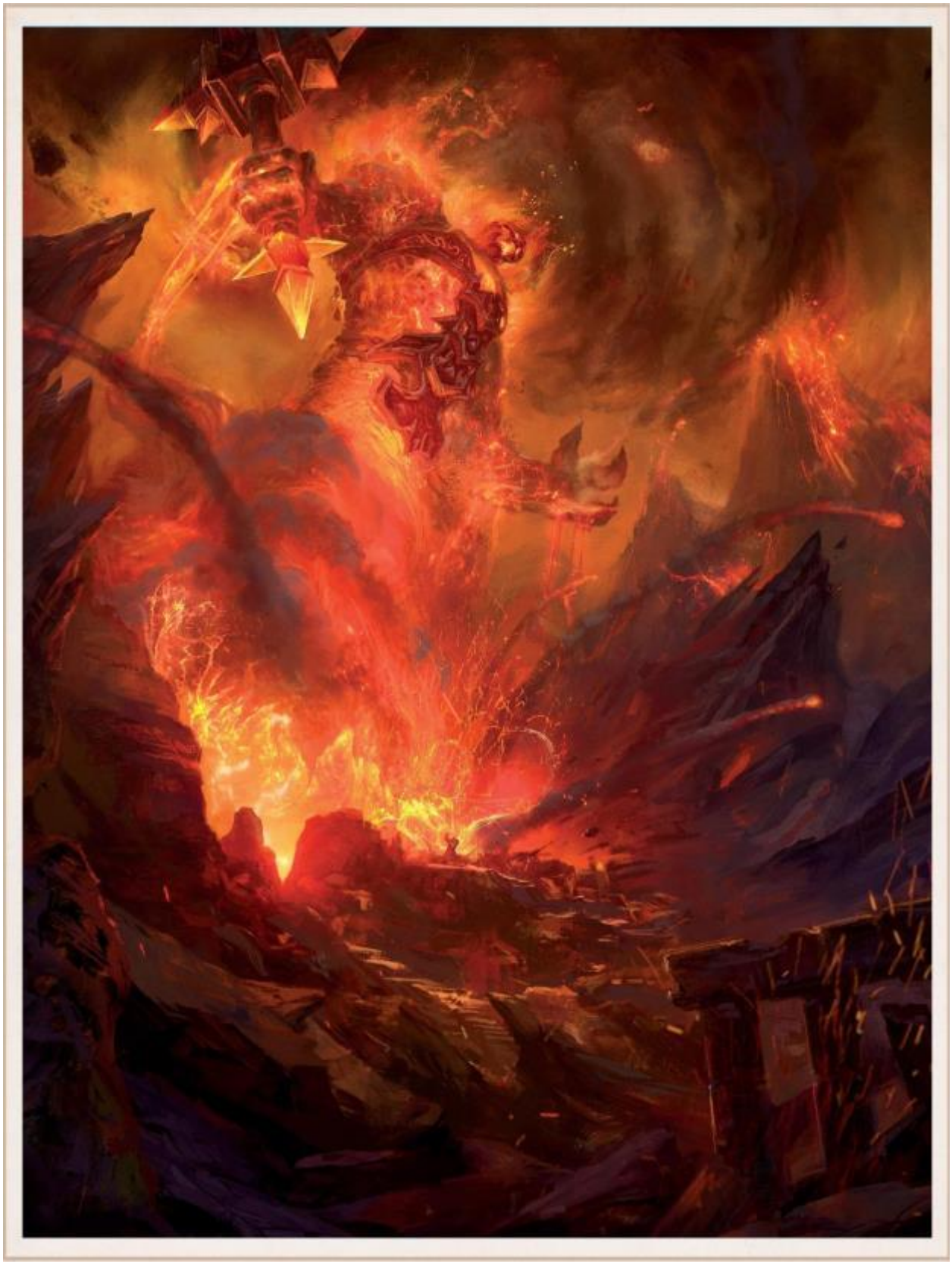


Иллюстрация 20: Тауриссан призывает Повелителя Огня.

Хроники Варкрафта — страница 155

Мадоран и Кардрос установили дипломатические связи между восстанавливающимися кланами. Великие своды моста Тандол Спан были воздвигнуты в знак экономического и знакового союза между народами дворфов. Хотя между ними сохранилось соперничество и идеологические различия, два лидера поклялись никогда не воевать друг с другом.

Когда Кардрос и Мадоран почили, их дети заказали каменщикам воздвигнуть две огромные статуи своих отцов. Их вырезали из скал, при входе в южные земли, за которыми находились территории клана Дарк Айрон [Тёмного Железа]. Статуи несли неустанную стражу, их каменные глаза были направлены на разрушенные владения их врага.

Появление Рагнароса уничтожило большую часть гор Редридж [Красногорье]. Бурлящий вулкан, известный как гора Блекрок[107] [Чёрная Гора], теперь возвышался над разрушенным королевством клана Дарк Айрон [Тёмного Железа]. Дымящиеся пустоши на юге от вулкана были названы Бёрнинг Степс[108] [Пылающие Степи], а зияющий разлом на севере был прозван Сирин Гордж[109] [Тлеющее Ущелье].

Рагнарос же отступил в глубины пылающего сердца горы Блекрок [Чёрная Гора]. Обитая в своей пещере, Молтен Коре[110] [Огненных Недрах], он поработил выживших членов клана Дарк Айрон [Тёмного Железа]. Дворфы исполняли любое желание своего повелителя. Под горой они вырезали новую крепость и назвали её Шадоуфордж[111] [Тенегорн]. В своём огненном доме они продолжали копить ненависть к Вайлдхаммерам [Диким Молотам] и Бронзбердам [Бронзобородам].

———————————————————————————————————————

Правление династии Анвилмар

Правление Анвилмаров в Айронфордже [Стальгорне] подошло к концу вместе с кровопролитной Войной трёх Молотов. Мадоран Бронзберд [Бронзобород] *стал правителем дворфов, при этом он не стремился к вражде с Анвилмарами. Поэтому Мадоран предложил экс-принцу династии Анвилмар постоянное место в сенате Айронфорджа [Стальгорна], которое он сможет передать по наследству.*

———————————————————————————————————————

Освобождение Кезана

100 лет до открытия Тёмного Портала

После Раскола Зандалары отправились исследовать множество островов, что появились в новом море между Калимдором и Восточными Королевствами. В этих исследованиях тролли обнаружили Кезан, остров населённый гоблинами. Эти маленькие зеленокожие существа были умны, но грубоваты.

---

[107] Blackrock.
[108] Burning Steppes.
[109] Searing Gorge.
[110] Molten Core.
[111] Shadowforge.

Врезка 4: Владения дворфов и гномов.

Поначалу оба народа держались отстранённо. Зандалары пришли на Кезан в поисках необычного минерала — каджа'мита. Употребление паров каджа'мита вызывало обострение чувств, галлюцинации, повышение умственных способностей и многое другое. Тролли высоко ценили этот минерал и считали его важной частью своих ритуалов и церемоний. Веками они добывали его в многочисленных шахтах, где жилы каджа'мита выходили к поверхности. Иногда они нанимали для этого гоблинов, оплачивая их труд дешёвыми, но блестящими безделушками, столь ценимыми гоблинами.

Договорённости изменились, когда тролли обнаружили глубоко под Кезаном месторождение каджа'мита настолько огромное что оно полностью покрывало их текущие и будущие нужды. И вместо того, чтобы добывать его самостоятельно, они обратили гоблинов в рабство. Гоблинам пришлось добывать минерал в ужасных условиях. Тысячи лет гоблины страдали под гнетом троллей, не в силах им сопротивляться.

Но, в конце концов, именно каджа'мит стал спасением для гоблинов.

Воздух шахт всегда был наполнен мелкой каджа'митовой пылью. Вдыхая её, гоблины постепенно стали умнее и изобретательнее. В тайне, они готовили восстание против троллей, используя те материалы, что могли найти в шахтах для создания ловушек, взрывчатки и другого изощрённого оружия.

Надзиратели троллей были пойманы врасплох, когда толпа гоблинов выбралась из шахт вооружённые технологиями, которых тролли не имели. Революция положила конец владычеству троллей над Кезаном, при этом полностью разрушив всю систему добычи каджа'мита.

Выжившие Зандалары отступили, и гоблины отпраздновали своё освобождение, ввязавшись в сумасшедшую междоусобицу в борьбе за власть. В этом хаосе образовывались бесчисленные альянсы и фракции. Наиболее влиятельными из них были картели. Когда стало ясно, что победителя не будет, именно картели пришли к мыслям о перемирии.

Хотя конфликты между различными фракциями гоблинов никогда не затухали, с течением времени они перенесли свою борьбу в экономическую область. Картели занялись торговой деятельностью, чтобы обеспечить своё существование, доход же шёл на увеличение личного богатства и власти.

———

Древние гоблины

В давние времена Хранитель Мимирон обнаружил каджа'мит и использовал его в экспериментах над различными существами, тем самым повышая их интеллект. Некоторые из испытуемых были из небольшого племени примитивных существ, обитавшего в лесах близ Ульдуара. Потребление каджа'мита превратило их в высокоинтеллектуальных и технически развитых существ, ставших известными как гоблины.

Разрушения, вызванные Расколом, отрезали гоблинов от каджа'мита. Всего за несколько поколений они растеряли свою гениальность. Те гоблины, что нашли убежище на острове Кезан, позабыли о той роли, что играл каджа'мит в их старом обществе.

———

Штормвинд [Штормград] и война с гноллами

75 лет до открытия Тёмного Портала

По всему континенту процветали королевства людей. Самым изолированным и маленьким из них было королевство Штормвинд [Штормград]. С годами и оно достигло

благополучия, благодаря окружающим его плодородным полям. С ростом населения королевства, в лесу Элвин, горах Редридж [Красногорье], Брайтвуде[112] [Светлолесье] и в главной житнице королевства Вестфолле[113] [Западный Край] начали появляться небольшие города.

Хотя окружающие земли и были довольно безопасными, вскоре начала проявляться угроза. Стаи свирепых, но глупых гноллов считали людей лёгкой добычей. Эти жестокие существа стали нападать на торговые караваны, фермы и даже на небольшие города. В ответ, Штормвинд [Штормград] направил своих доблестных рыцарей и солдат старательно патрулировать земли королевства.

Штормвинд [Штормград] стал безопасным прибежищем для измученных беженцев, покинувший свои дома. Защищённое сердце королевства давало им не только защиту, но и духовное наставничество. Десятилетиями благочестивые клирики из возникшей церкви Небесного Света отправлялись на юг из Лордерона, распространяя веру. Достигнув Штормвинда [Штормграда], набожные жрецы основали Святой Орден Клириков Нортшира[114] [Североземья]. Королевство принимало их как источник мудрости и помощи в тяжёлые времена.

Пока благочестивые клирики использовали силу Света, чтобы успокоить сердца и разум людей, войска Штормвинда [Штормграда] продолжали патрулировать границы королевства. Хотя они и смогли предотвратить крупные кровопролития в дальних регионах, гноллы по-прежнему оставались угрозой.

Во время правления короля Баратена Ринна эта скрытая угроза вышла из-под контроля. Гноллы начали совершать наглые нападения на сам город Штормвинд [Штормград]. Вскоре стало ясно, что эти нападения были всего лишь отвлекающим манёвром. Пока солдаты защищали город, фермы Вестфолла [Западного Края] подвергались разорению. Гноллы атаковали город настолько большими армиями, что на защиту ферм едва ли можно было выделить горстку солдат.

Подобная тактика для примитивных гноллов была необычна, и причиной тому было появление первого умного лидера. Вожак Гарфанг, коварный лидер гноллов гор Редридж [Красногорье], потратил годы, покоряя прочие племена в близлежащих регионах. Теперь у него появилась целая армия жестоких налётчиков, и он владел основами боевой тактики. В течение года после первой атаки, его гноллы разорили почти треть из всех поселений людей за пределами города.

Король Баратен отправил в Лордерон, Гильнеас и другие королевства посланников с просьбами о помощи, но те не видели причин помогать маленькому и независимому королевству бороться с угрозой. Штормвинд [Штормград] был самодостаточен, и поэтому редко торговал с другими королевствами, а его религиозные течения считали странными. Людям Штормвинда [Штормграда] предстояло самим постоять за себя.

Отказ в военной помощи от других королевств привел в ярость короля Баратена, и он решил самостоятельно решить проблему. Атаки на город были дерзкими и король решил, что для победы надо ответить столь же дерзко.

Король и небольшой элитный отряд рыцарей покинул город под покровом ночи и стал ожидать следующей атаки. Как только началось нападение, они помчались прочь от Штормвинда [Штормграда], в горы Редридж [Красногорье]. Гамбит Баратена окупился, Гарфанг отправил в атаку почти все свои войска, но при этом сам остался в тылу, как и большинство гноллов, он предпочитал, чтобы сложную работу за него выполняли другие.

---

[112] Когда-то так назывался Дасквуд [Темнолесье]. Но события, связанные с Косой Элуны, изменили его далеко не в лучшую сторону. Эти события произошли после Второй Войны и скорей всего будут описаны во втором томе Хроник.
[113] Westfall
[114] Northsire

Без армии, что была занята осадой Штормвинда [Штормграда], его лагерь в горах Редридж [Красногорье] оказался незащищённым.

Отряд Баратена сражался с Гарфангом и его личной стражей целый день и последующую ночь. Именно Баратен закончил этот бой, вонзив свой клинок в шею гнолла. Половина рыцарей погибла, а выжившие были тяжело ранены, но с правлением Гарфанга было покончено.

Когда войска гноллов узнали, что их лидер мёртв, они погрузились в междоусобицу. Несколько желающих занять его место вождей начали сражаться друг с другом в борьбе за власть. Но ни у кого из них не было его ума или хитрости. Занятые междоусобицей, гноллы более не были способны глубоко проникать в земли людей. Король Баратен не преминул этим воспользоваться. Он собрал своих солдат и отправился в горы Редридж [Красногорье], где его войска истребили выживших в междоусобицах гноллов. Хотя небольшое количество этих существ и выжило, угрозой Штормвинду [Штормграду], какой они когда-то были, гноллы более никогда не станут.

Король Баратен Ринн, с тех пор известный как «Адамант», был встречен героем, а королевство Штормвинд [Штормград] вошло в эпоху великого процветания. Эта победа дала жителям королевства уверенность в том, что они смогут остановить любую возникающую угрозу, даже если придется сделать это в одиночку. В последующие годы Штормвинд [Штормград] продолжил отдаляться от северных королевств.

Пока что мир даже не представлял, что скоро в Штормвинде [Штормграде] произойдут события, изменившие судьбу Азерота навсегда.

Последний Страж

45 лет до открытия Тёмного Портала

Вдалеке от Штормвинда [Штормграда], Совет Тирисфала продолжал без устали охотиться за отступницей, Стражем Эгвин. Многие неустанные отряды Тирисгарда обошли весь мир в попытках найти Эгвин и привлечь ее к ответственности.

Эгвин, однако, была в безопасности в своём убежище, среди затонувших руин древнего Сурамара. Лишь изредка она выходила наружу. Иногда она связывалась с Советом Тирисфала и наблюдала за его действиями. К своему большому сожалению, она замечала, что практика вмешательств Совета в политику становилась всё более явной и назойливой. Совет Тирисфала активно практиковался в искусстве управления государствами.

В одной из таких вылазок путь Эгвин пересёкся с Ниласом Араном, одним из самых упрямых и безжалостных членов Тирисгарда. Он преследовал Стража месяцами, используя зачарованные артефакты из своего арсенала, чтобы нейтрализовать её магию и помешать её попыткам вырваться из его хватки.

Эти яростные стычки стали некой игрой воли и разума между Ниласом и Эгвин. Во время их затяжных дуэлей они подтрунивали друг над другом, пытаясь выявить сильные и слабые стороны. Эгвин, к своему удивлению, поняла, что Нилас испытывал опасения касательно Совета Тирисфала. Он прекрасно знал о политических махинациях ордена — действий, которых он не одобрял.

Нилас же осознал, что Эгвин не была предателем и мятежником, которой её выставлял Совет Тирисфала. Чем больше он узнавал о мотивах Стража, тем больше симпатизировал её делу. Нилас также чувствовал, что Эгвин боролась с какой-то невидимой тьмой в собственной душе. Но даже при всей его гениальности, он был не в состоянии понять, что этой тьмой было присутствие Саргераса. Надеясь помочь Эгвин выиграть эту битву, Нилас опустил руки и прекратил свою охоту.

Вскоре между двумя бывшими врагами внезапно зародилась любовь. Они решили что им стоит работать вместе, чтобы помешать Совету Тирисфала контролировать будущих Стражей.

Зная, что она не сможет носить мантию Стража вечно, Эгвин предложила Ниласу решение. Они заведут ребёнка, который сможет унаследовать тирисфальские силы Эгвин. Только так на свет может появиться новый Страж, свободный от манипуляций Совета Тирисфала.

Нилас охотно согласился, видя в этом плане искупление Эгвин. Если она не могла изгнать из себя тьму, то возможно, созданное ей наследие будет свободно от её личного бремени.

Через некоторое время Эгвин родила сына. Она назвала его Медивом, или «Хранителем Секретов» на языке высших эльфов. Младенец обладал невероятной предрасположенностью к магии, природным даром, унаследованным от своих родителей. Эгвин вдобавок заключила свои силы в духе мальчика, где они будут скрыты до момента достижения Медивом зрелости.

Однако, в Медиве было нечто очень тёмное: скрывающийся дух Саргераса шевелился в душе ребёнка. Эгвин не знала, что повелитель демонов овладел младенцем ещё в момент, когда он только формировался в её утробе.

Эгвин и Нилас повсюду искали безопасное место, где можно было вырастить Медива. В итоге, они поселились в Штормвинде [Штормграде] из-за его отдалённого местоположения и натянутых отношений с Далараном и другими северными королевствами. Здесь Нилас стал официальным чародеем при королевском дворе Штормвинда [Штормграда].

Обезопасив будущее своего сына, Эгвин оставила Медива на попечении Ниласа. Он должен был обучать мальчика искусству тайной магии, пока Медиву не настанет время стать Стражем. Эгвин покинула Штормвинд [Штормград], прекратив исполнять долг Стража. За долгие столетия она устала от этого бремени. Она исчезла из виду, но сама не прекратила приглядывать за любимым сыном издалека[115].

Поскольку Нилас был придворным чародеем, молодой Медив тоже был частью королевского двора. Взрослея, он проводил много времени с двумя другими детьми. Андуином Лотаром, потомком династии Арати и Ллейном Ринном, принцем Штормвинда [Штормграда]. Несмотря на их склонность к проказам и приключениям, народ королевства обожал эту троицу.

Медив дорожил своей дружбой с Андуином и Ллейном, так как она была отдушиной в напряжённом обучении. Хотя Медив преуспевал в обучении искусству магии, отец нечасто его хвалил. Он был холодным и скучным учителем, постоянно требовавшим от сына большего. В конце концов, Нилас объяснил Медиву, почему он так много от него требует. Также он рассказал ему про Совет Тирисфала, Стражей и тайное наследство. Нилас утверждал, что однажды Медив обретёт силы и станет Стражем. Тогда судьба всего мира будет возложена на его плечи.

Напряжённое обучение и бремя судьбы изматывали разум Медива. Растущее беспокойство привело к ужасным последствиям, когда мальчик наконец повзрослел. Накануне своего четырнадцатилетия, накопившийся стресс пробудил спящую силу Стража. Кошмары наводнили разум юноши, так как силы Тирисфала стремились вырваться на свободу.

Нилас отчаянно старался помочь своему сыну, но невероятная сила, наконец нашедшая выход, убила его. В тот же миг Медив впал в глубокую кому. Долгие годы он лежал без сознания в Аббатстве Нортшир [Североземья] близ Штормвинда [Штормграда], где за ним ухаживали клирики и навещали его верные друзья Андуин и Ллейн.

Когда Медив проснулся, его окружал изменившийся мир. Ллейн был готов сменить своего отца Баратена на троне Штормвинда [Штормграда]. Андуин Лотар стал рыцарем в армии Штормвинда [Штормграда]. Медив привыкал не только к своей новой жизни, но и к потрясающей силе заключенной в кончиках его пальцев. Он понял, что её необходимо использовать для защиты

[115] Таким образом, она стала невольным свидетелем почти всех действий Медива.

мира от зла. За исключением впадения в странную кому он выглядел нормально и смог убедить клириков, что с ним полный порядок.

Но даже сам Медив не подозревал, что Саргерас продолжал скрываться в его душе, незаметно оказывая влияние на каждую его мысль и действие, дабы они приводили к мрачным итогам. Наконец-то у падшего Титана появился идеальный инструмент, с помощью которого он начнет очередное вторжение Легиона на Азерот.

Продолжение следует…

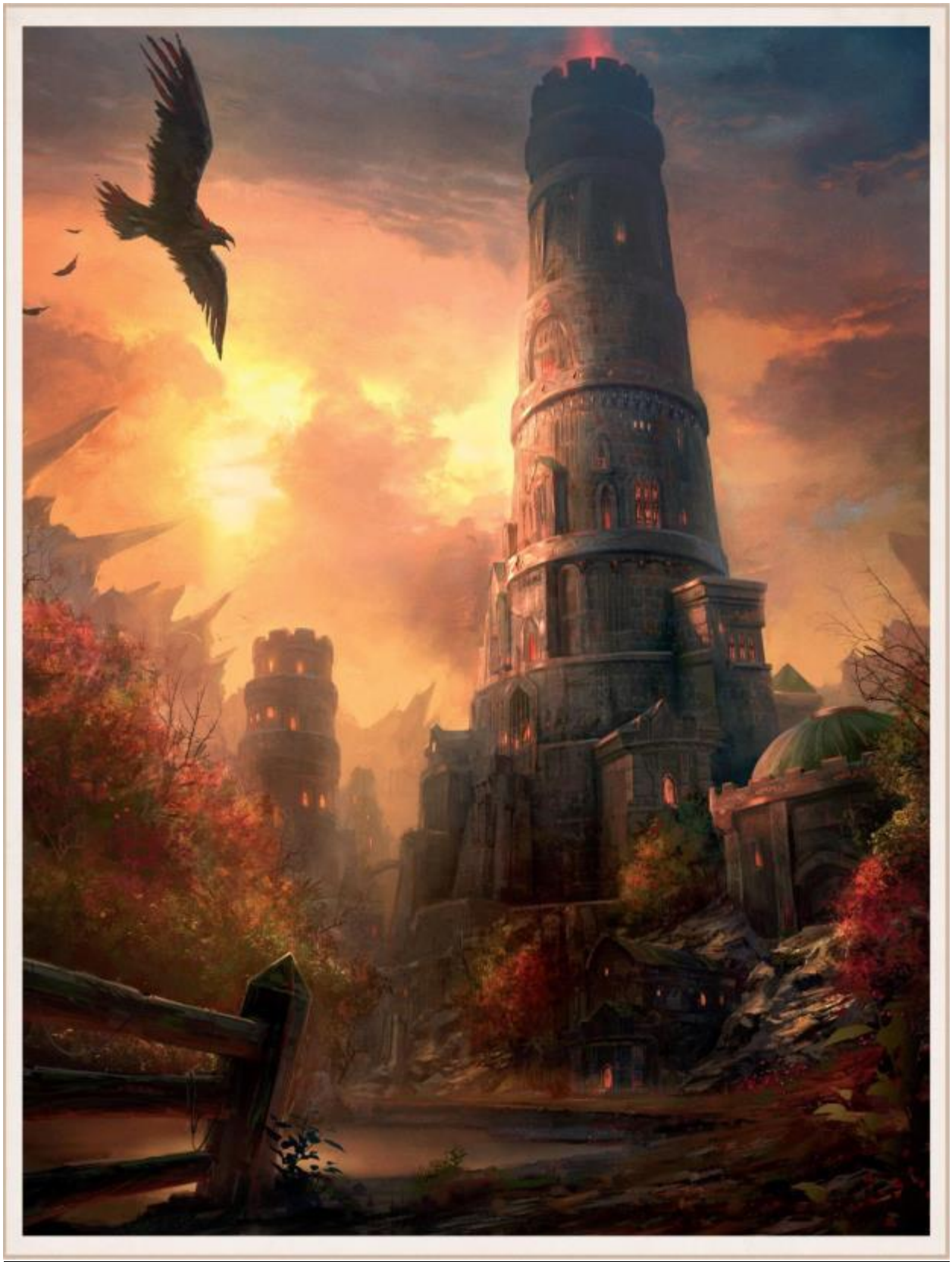
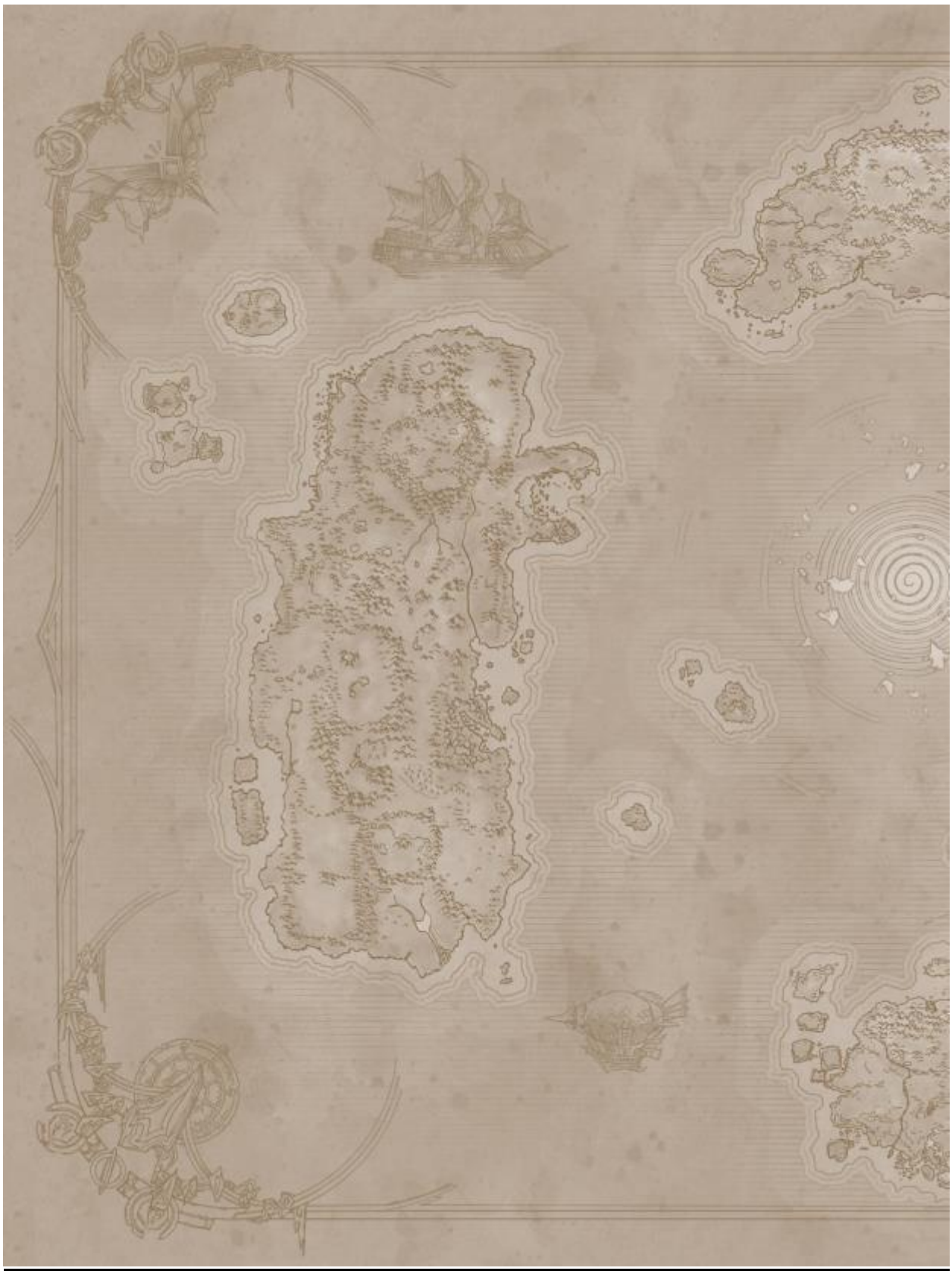
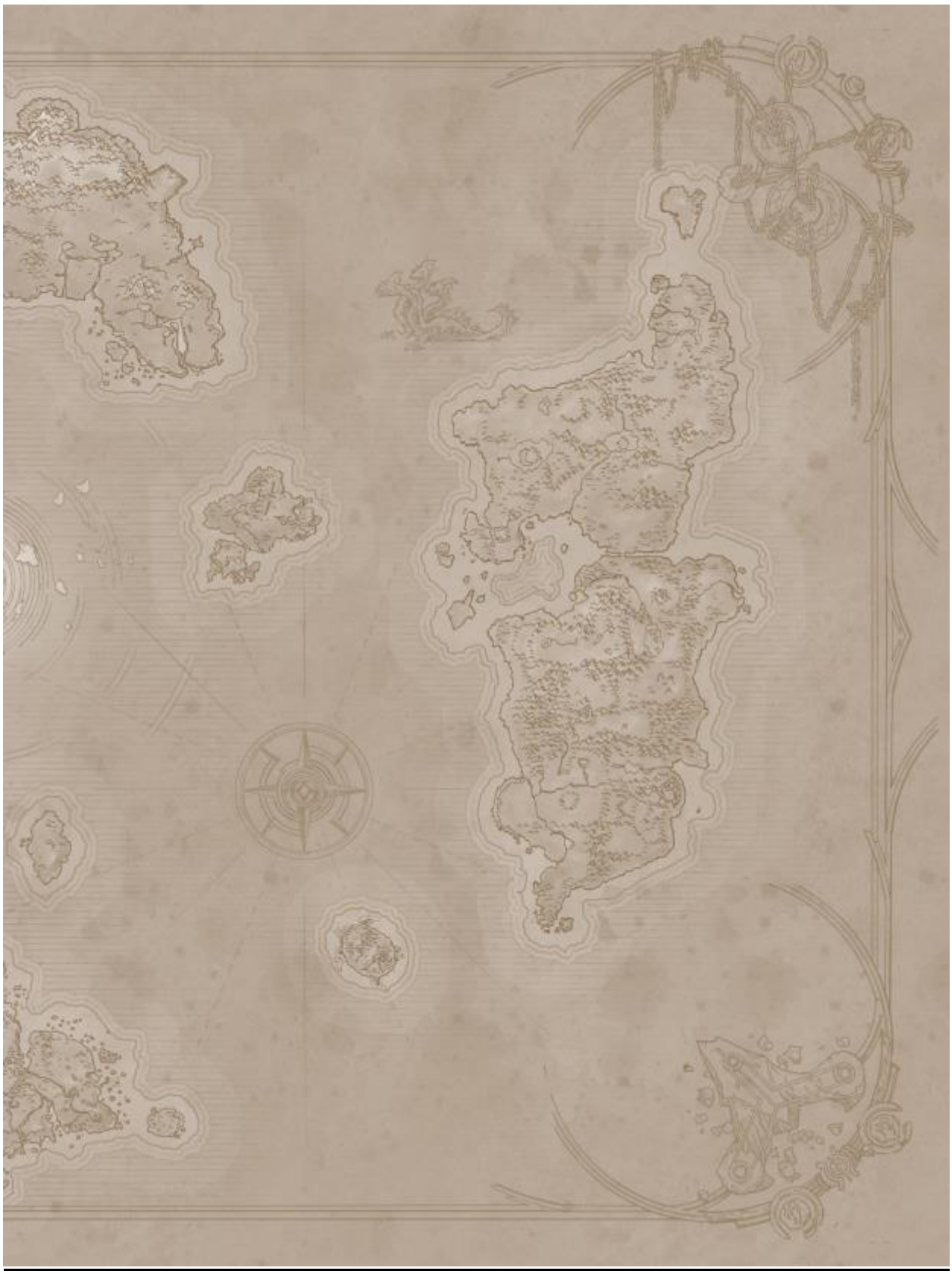


Иллюстрация 21: Башня Каразан [Каражан], будущий дом Стража Медива.



Обложка 2: Азерот после Раскола.



Обложка 2: Азерот после Раскола.

Иллюстрации, развороты и врезки

Иллюстрация 1: Саргерас уничтожает осквернённую душу мира.

Хроники Варкрафта — страница 25

Иллюстрация 2: Сражение Сотворённых Титанами с Повелителями Элементалей.

Хроники Варкрафта — страница 33

Иллюстрация 3: Гиганты формируют моря и земли Азерота.

Хроники Варкрафта — страница 41

Иллюстрация 4: Саргерас и Пылающий Легион.

Хроники Варкрафта — страница 53

Иллюстрация 5: Хранитель Торим находит тело своей жены — Сиф

Хроники Варкрафта — страница 55

Иллюстрация 6: Серебряная длань Тира и врайкулы, что охраняют его покой.

Хроники Варкрафта — страница 62

Иллюстрация 7: Столица троллей Зандалар — Зулдазар.

Хроники Варкрафта — страница 71

Иллюстрация 8: Могу защищают свои земли от Богомолов.

Хроники Варкрафта — страница 79

Иллюстрация 9: Властелин Грома сражается с Сюэнем.

Хроники Варкрафта — страница 84

Иллюстрация 10: Крепость Сотворённых Титанами в Ульдуме.

Хроники Варкрафта — страница 86

Иллюстрация 11: Нападение наездников на облачных змеях на троллей.

Хроники Варкрафта — страница 92

Иллюстрация 12: Схватка Кенария и Маннорота во время Войны Древних.

Хроники Варкрафта — страница 99

Иллюстрация 13: Аспекты благословляют Мировое Древо Нордрассил.

Хроники Варкрафта — страница 113

Иллюстрация 14: Схватка воргенов, сатиров и ночных эльфов.

Хроники Варкрафта — страница 116

Иллюстрация 15: Синие драконы атакуют высокорожденных в лесу Мунсонг [Лунной Песни].

Хроники Варкрафта — страница 123

Иллюстрация 16: Маги людей обрушивают мощь тайной магии на головы троллей.

Хроники Варкрафта — страница 132

Иллюстрация 17: Город высокорожденных — Эльдре'Талас, позднее известный как Дайр Мол [Забытый Город].

Хроники Варкрафта — страница 140

Иллюстрация 18: Стена и Гонг Скарабея.

Хроники Варкрафта — страница 147

Иллюстрация 19: Схватка Эгвин и аватара Саргераса в Нортренде [Нордсколе].

Хроники Варкрафта — страница 149

Иллюстрация 20: Тауриссан призывает Повелителя Огня.

Хроники Варкрафта — страница 155

Иллюстрация 21: Башня Каразан [Каражан], будущий дом Стража Медива.

Хроники Варкрафта — страница 163

———————————————————————————————————————

Врезка 1: Космические силы, планы бытия и обитатели Вселенной.

Хроники Варкрафта — страница 8

Врезка 2: Владения троллей Амани, людей и высших эльфов в Восточных Королевствах

Хроники Варкрафта — страница 128

Врезка 3: Города-государства королевства Аратор.

Хроники Варкрафта — страница 143

Врезка 4: Владения дворфов и гномов.

Хроники Варкрафта — страница 157

———————————————————————————————————————

Разворот 1: Пантеон.

Хроники Варкрафта — страницы 16–17

Разворот 2: Чёрная Империя.

Хроники Варкрафта — страницы 26–27

Разворот 3: Чёрная Империя — территории Древних Богов и Повелителей Элементалей.

Хроники Варкрафта — страницы 34–35

Разворот 4: Азерот после падения Чёрной Империи.

Хроники Варкрафта — страницы 44–45

Разворот 5: Зин-Азшари — столица империи ночных эльфов.

Хроники Варкрафта — страницы 68–69

Разворот 6: Азерот после войны троллей с Акирами.

Хроники Варкрафта — страницы 76–77

Разворот 7: Размер империи ночных эльфов на пике могущества.

Хроники Варкрафта — страницы 96–97

Разворот 8: Азерот после Раскола.

Хроники Варкрафта — страницы 108–109

Разворот 9: Королевство высших эльфов — Кель'Талас.

Хроники Варкрафта — страницы 110–111

Обложка 1: Первозданный Азерот.

Обложка 2: Азерот после Раскола.